



Coleção Educativa

Dona Corujinha

Profª Dra. Regiane Souza Neves

Atividades de Coordenação Visomotora

Esquema e Imagem Corporal

Espaço-Temporal

Lateralidade

5 Sentidos



Caderno de Atividades

Vol.1

Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução deste livro ou parte dele com fins comerciais sem prévia autorização da autora. Lei nº 9.610 de 19/02/1998, com alterações dadas pela Lei nº 12.853, de 2013.

Para usar como referência:

SOUZA NEVES, Regiane. Coleção Educativa Dona Corujinha. Souza & Neves Edições. São Paulo, 2017

Capa: imagem livre google

A importância da coordenação visomotora no desenvolvimento infantil

De acordo com o tipo de movimento que a criança realiza, a coordenação visomotora poderá ser ampla ou geral – refere-se aos movimentos dos grandes segmentos do corpo (membros superiores e inferiores) – e fina ou manual – implica a harmonia e a precisão dos movimentos finos dos músculos das mãos, ou seja, ela é uma prontidão para a alfabetização.

Um bom treino de coordenação visomotora deve levar em conta a faixa etária das crianças. Quando mais jovens, maior ênfase deve ser dada às atividades que envolvem trabalho com os grandes músculos. À medida que se vai desenvolvendo e adquirindo mais domínio sobre o corpo, os pequenos músculos necessitam ser exercitados.

Um bom domínio da coordenação visomotora favorece o desempenho das crianças na leitura e na escrita: o movimento dos olhos da esquerda para a direita, o controle do corpo e o reconhecimento de sua simetria permitem reconhecer o espaço disponível e a distribuição ordenada da escrita no papel.

Ao treinar a coordenação visomotora, deve-se ter como objetivo levar a criança a:

- Desenvolver o controle muscular, coordenação visual e manual;
- Desenvolver hábitos corretos que envolvem a motricidade;
- Exercer o controle funcional das mãos, através da independência mão/braço e dedos;

- Adquirir controle sobre a musculatura fina, realizando recorte, alinhavo, colagem, bordado, desenho, pintura, montagem, escrita etc.

As atividades desenvolvem os seguintes esquemas:

- **COORDENAÇÃO MOTORA FINA:** Capacidades de realizar e dominar os movimentos da mão e dos dedos, como realizar pressão digital, preensão digito palmar, preensão em pinça (escrever);
- **COORDENAÇÃO VISOMOTORA:** Capacidade de coordenar a musculatura com o ato de olhar, do tipo que é exigida em tarefas como recortar, desenhar, pintar, escrever, etc. Além de desenvolver a lateralidade, esquema corporal, espaço-temporal e demais percepções;
- **MEMÓRIA VISOMOTORA:** Capacidade de reproduzir de forma motora experiências visuais anteriores.

As atividades de coordenação visomotora são importantes para o desenvolvimento das crianças na fase pré-escolar e na inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais. Além de, favorecer e enriquecer o trabalho no consultório psicopedagógico.

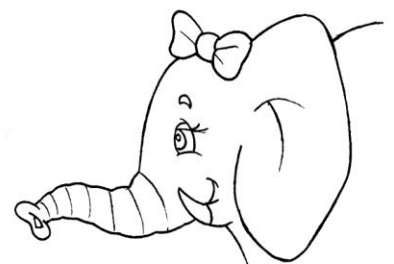
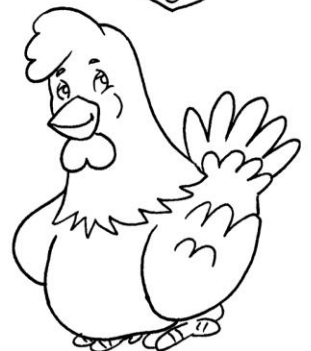
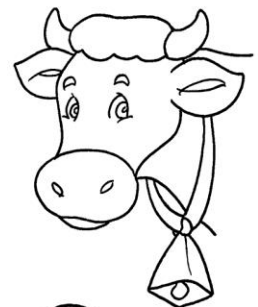
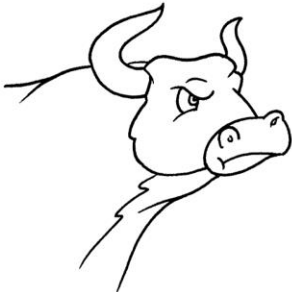
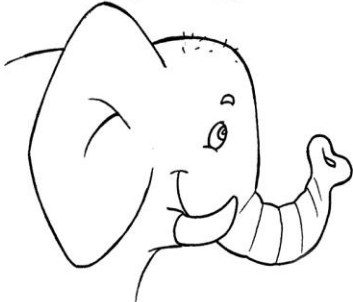
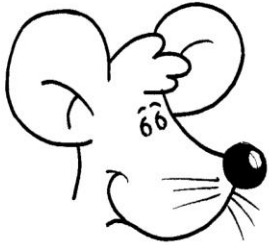
Profª Dra. Regiane Souza Neves





Nome: Data:

Ligue cada animalzinho ao seu par certo.

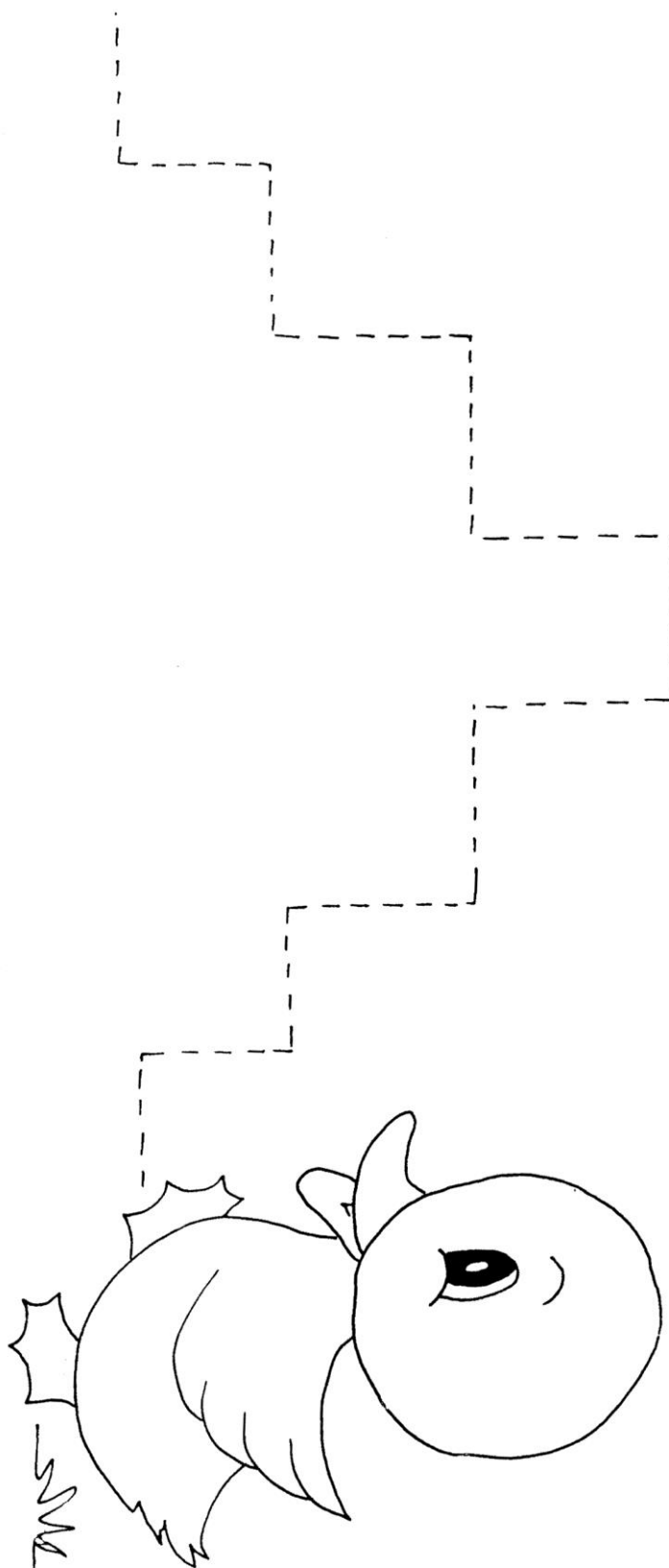






Nome: Data:

Vamos ajudar o patinho a seguir o caminho?!

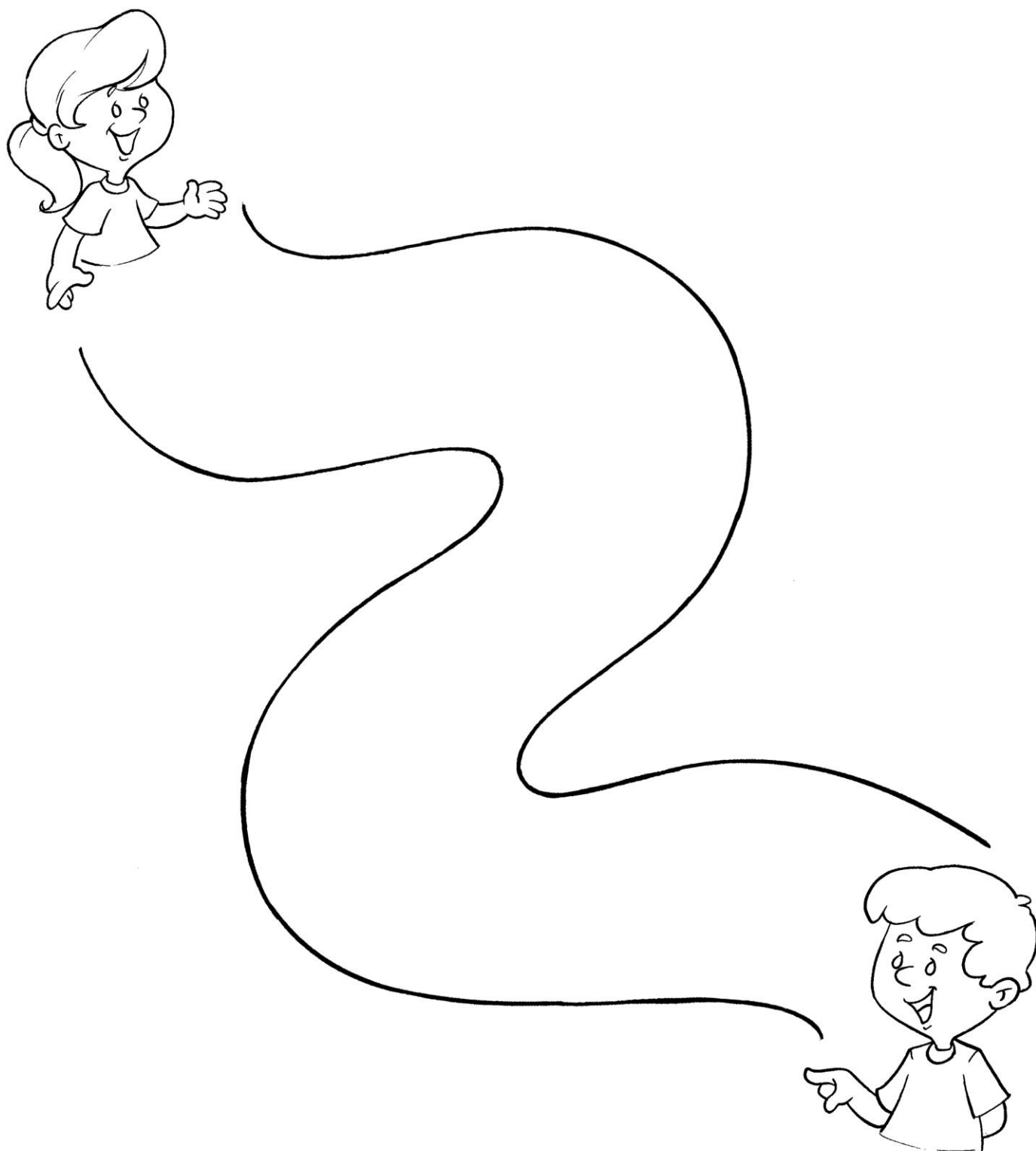






Nome: Data:

Cole milho ou feijão no caminho.







Nome: Data:



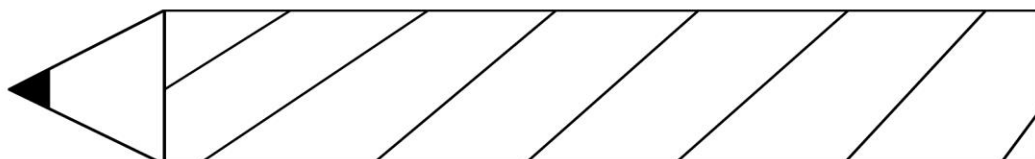
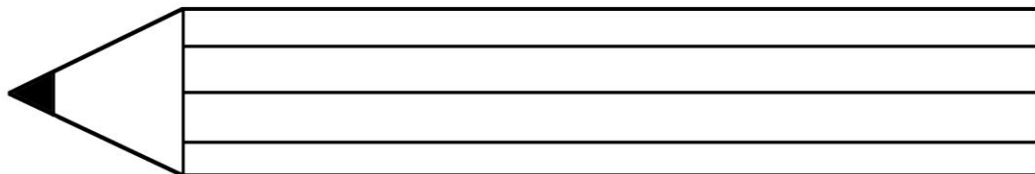
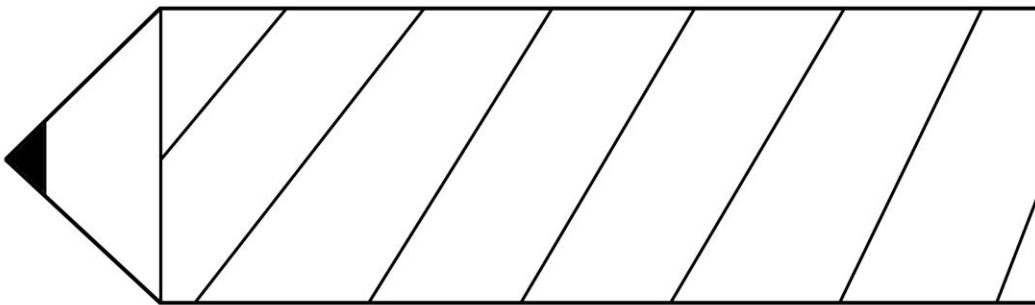
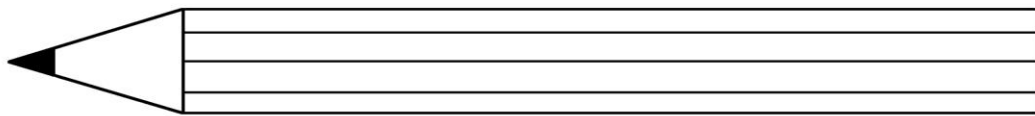
Cubra com pontinhos de cola colorida.





Nome: Data:

Enfeite com cola colorida o lápis mais grosso.

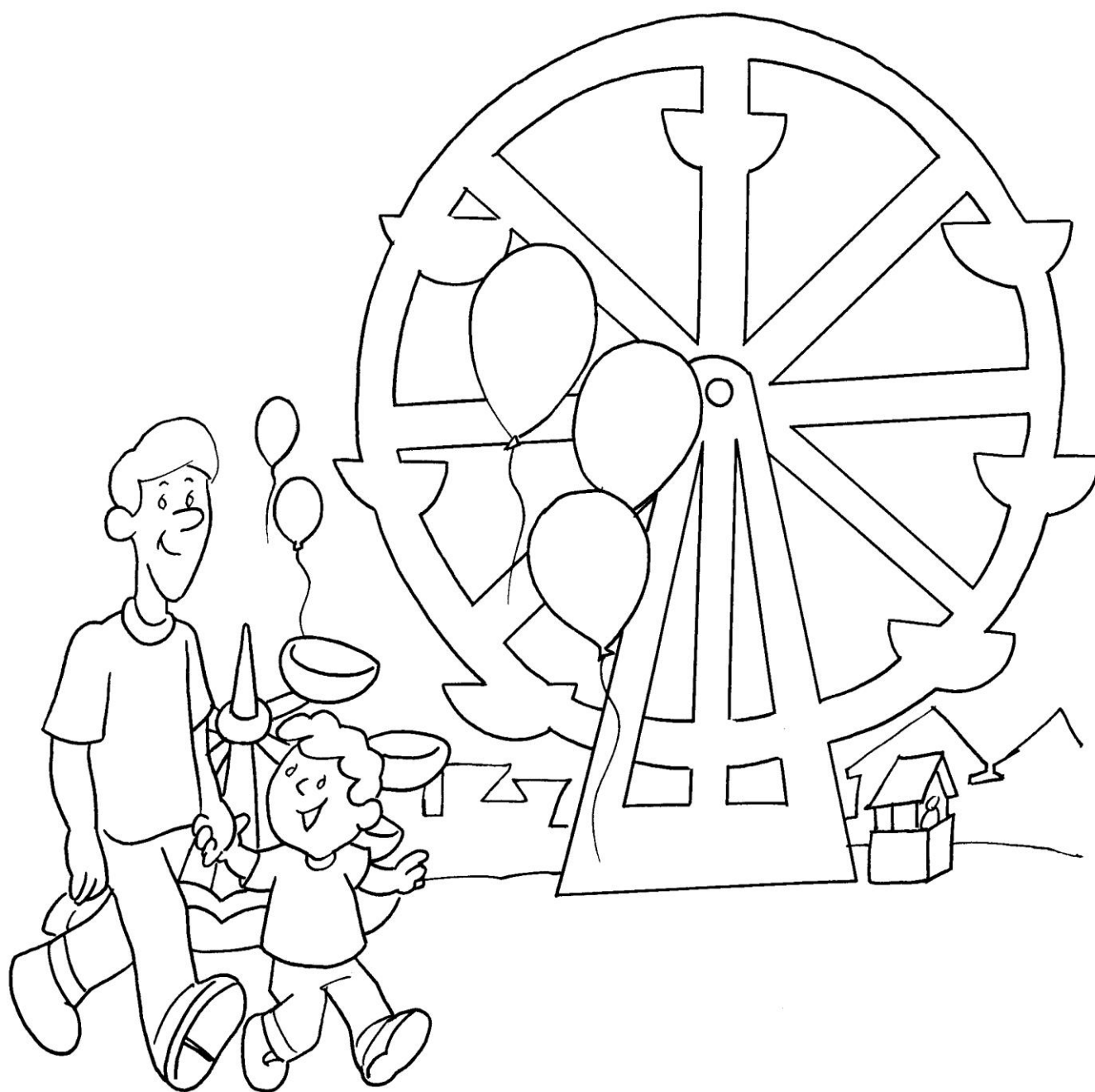






Nome: Data:

Pinte bem bonito.

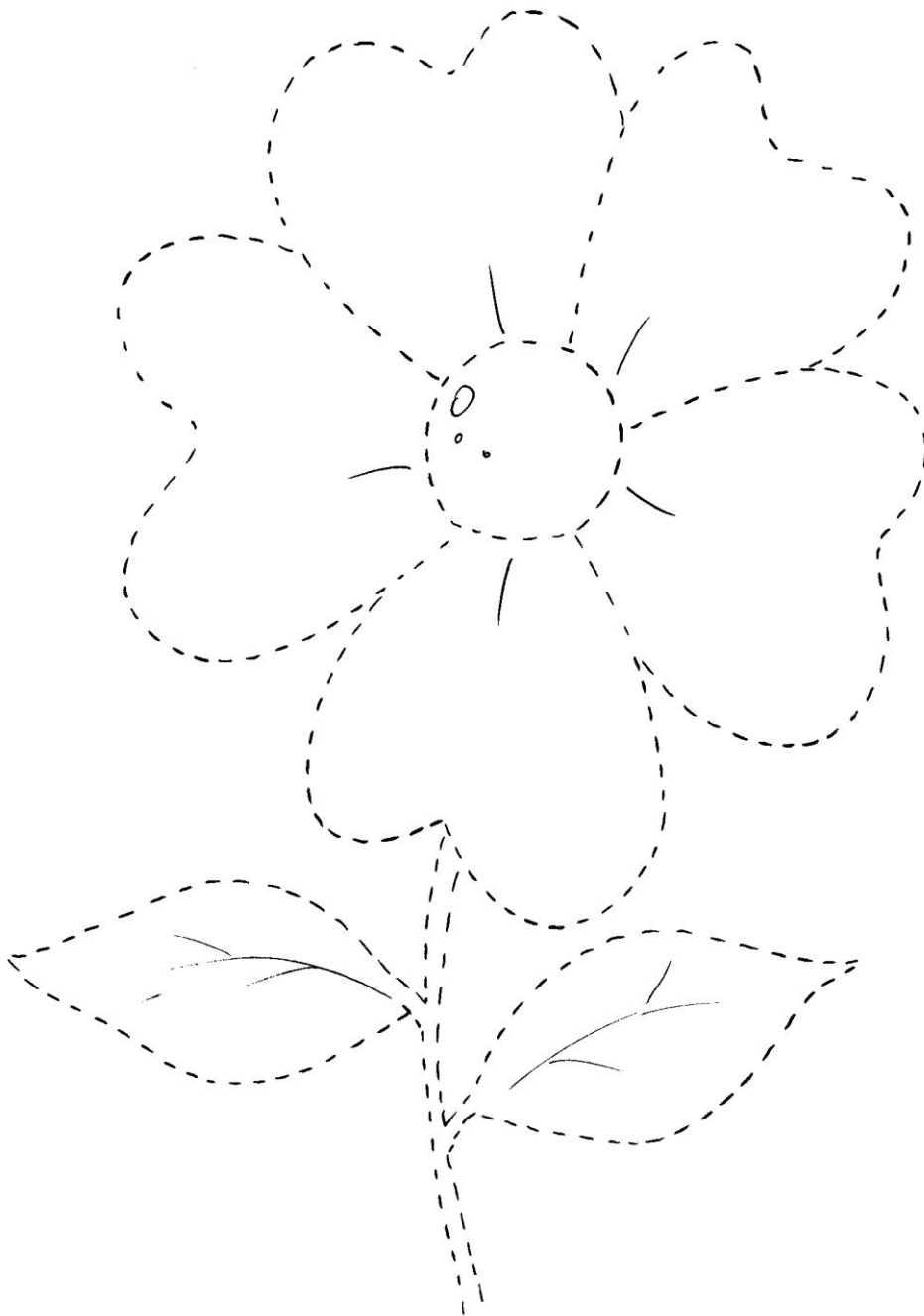






Nome: Data:

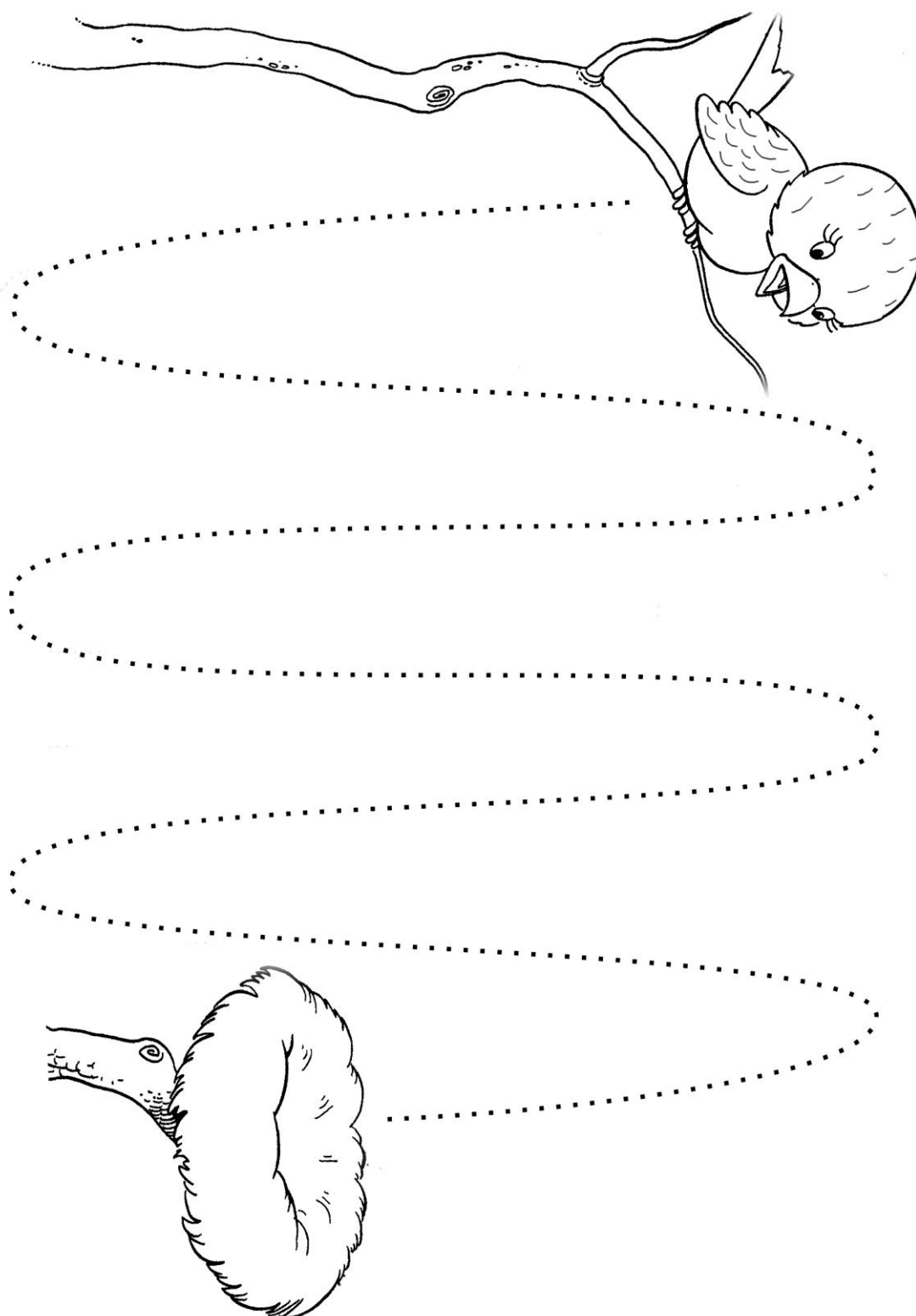
*Passa o dedo em raspas de lápis de cor e cubra os pontinhos.
Use seus dedinhos.*







Nome: Data:



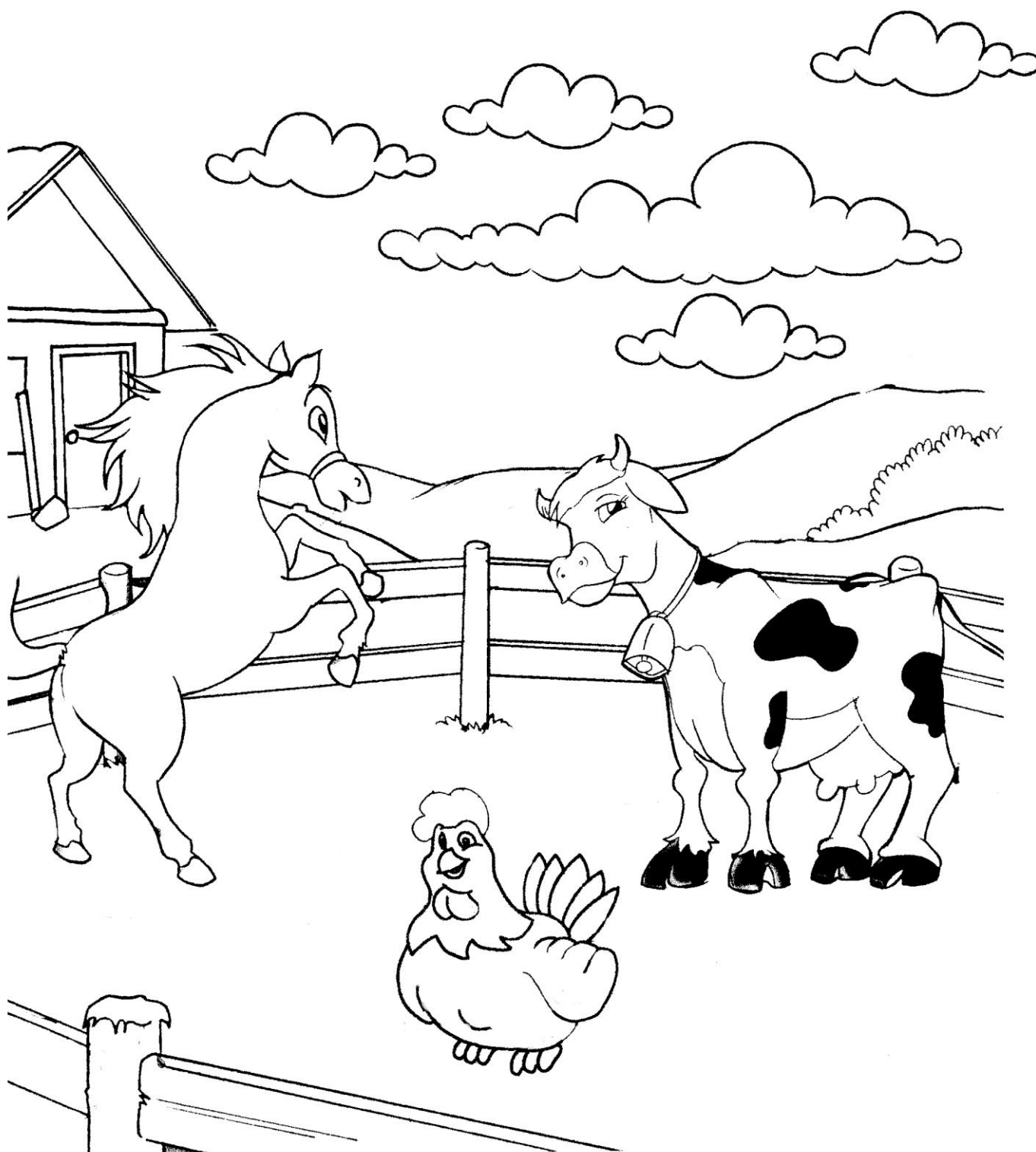
Cubra as pontinhas com cola colorida.





Nome: Data:

Pinte a fazendinha.

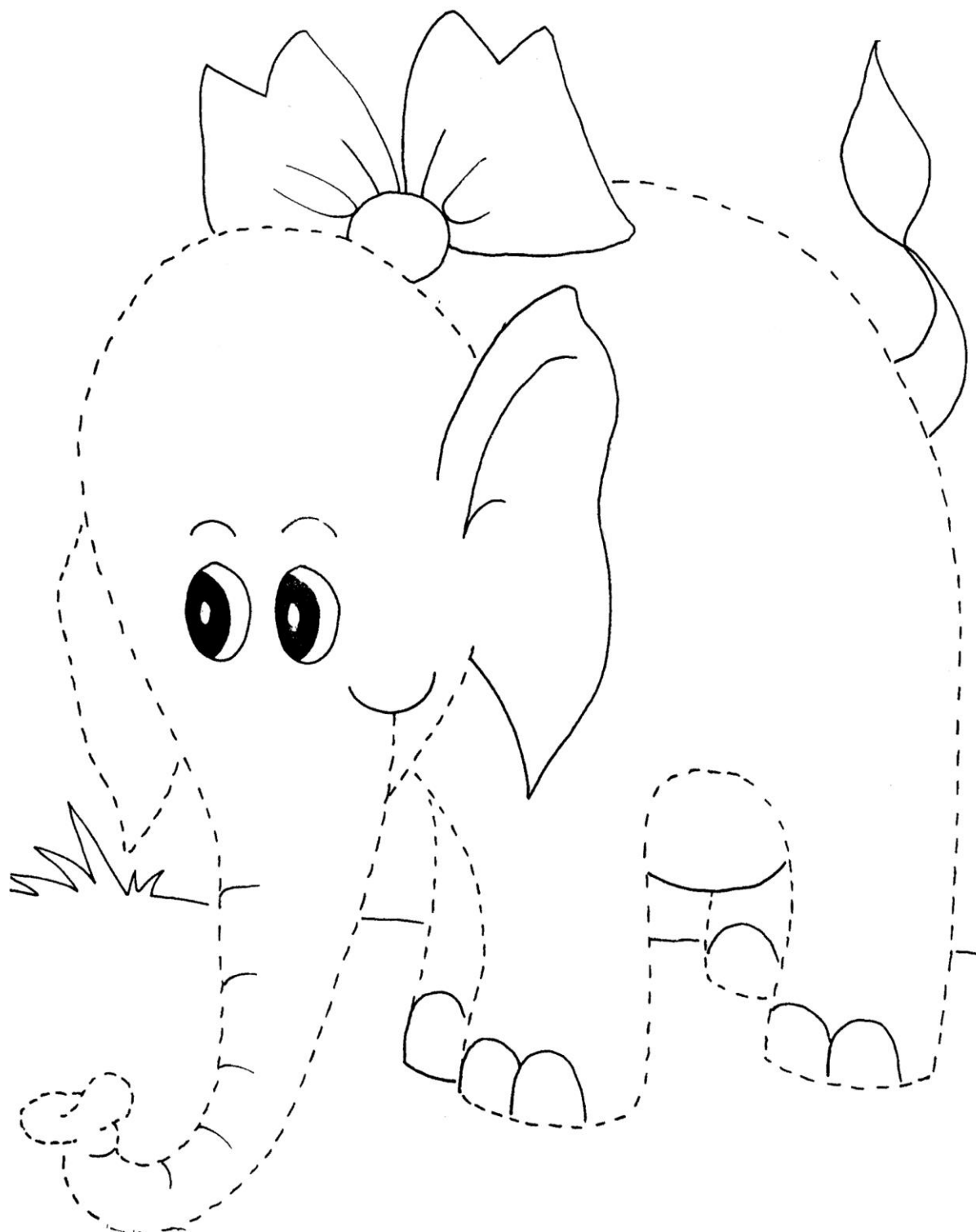






Nome: Data:

Cubra os pontinhos colando pedacinhos de papel, pinte depois.

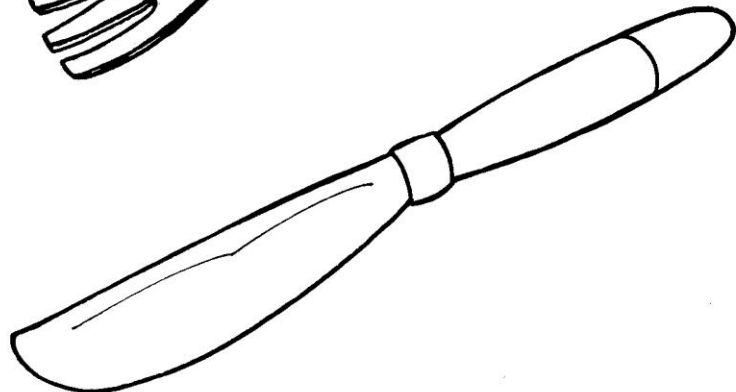
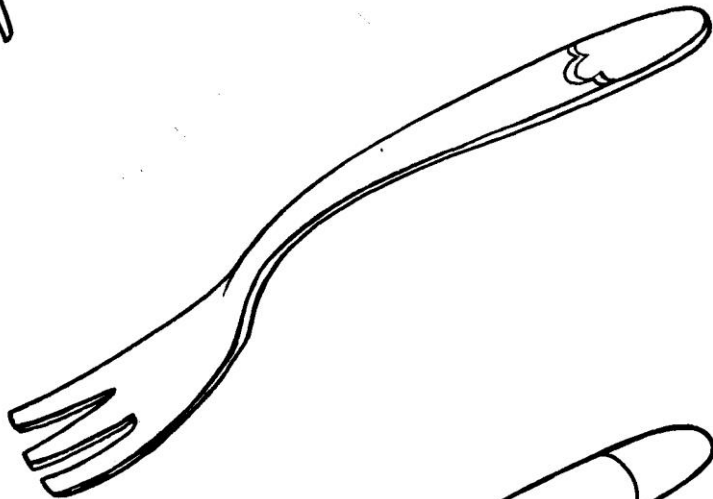
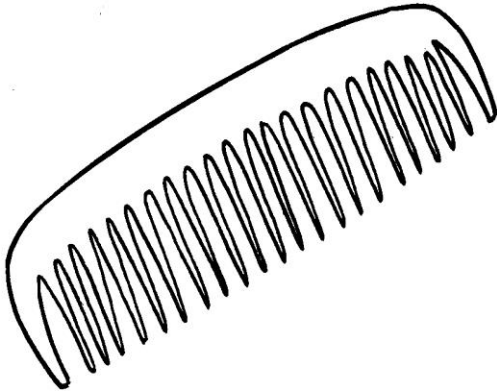
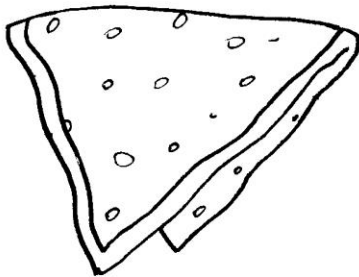






Nome: Data:

Pinte os objetos que você usa para comer.

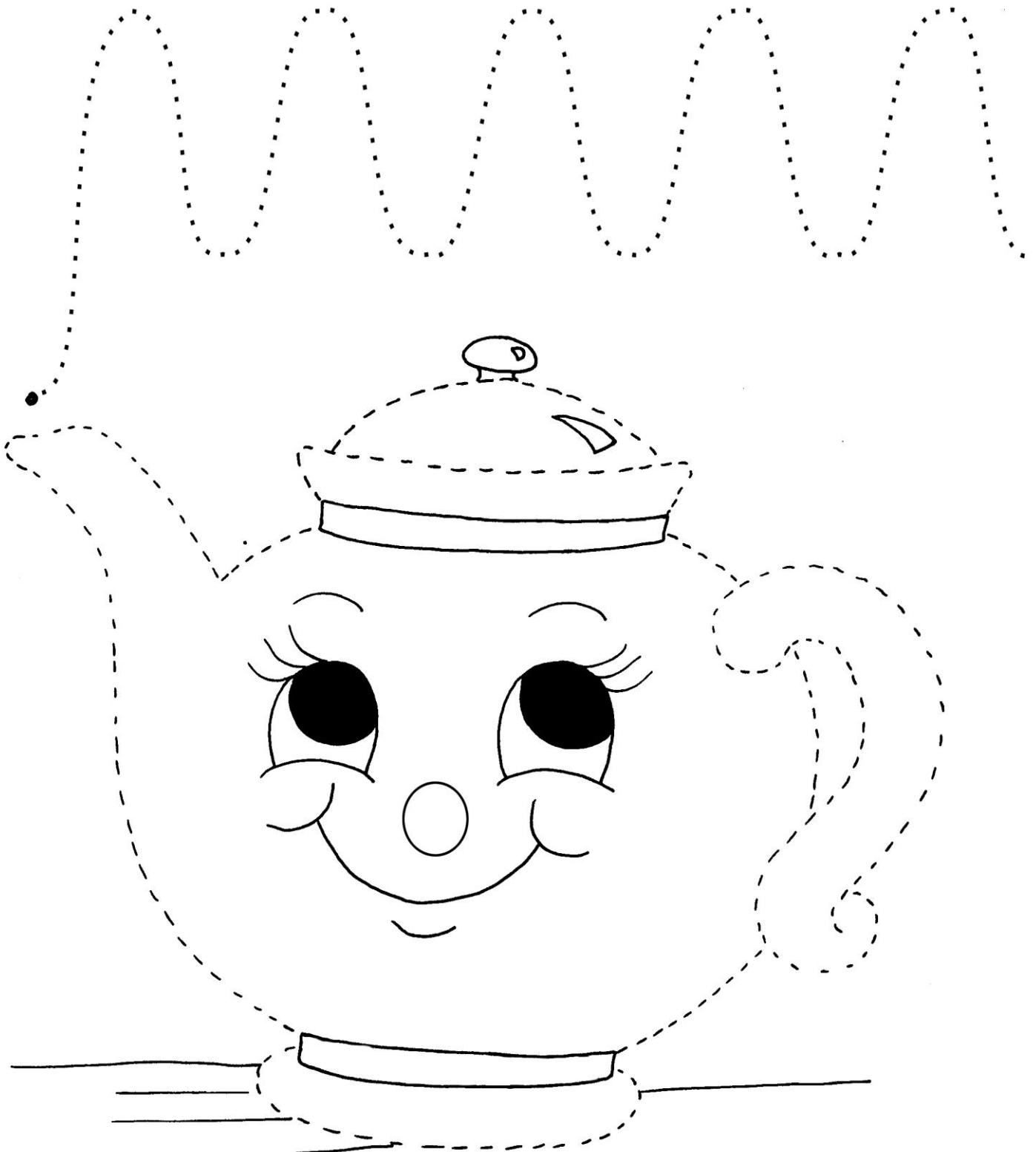






Nome: Data:

Ligue os pontinhos com lápis de cera.

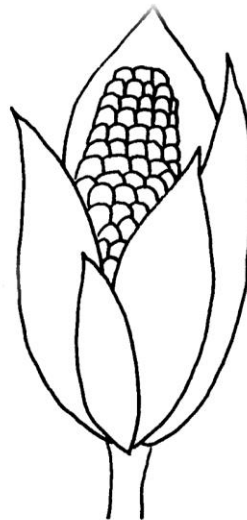
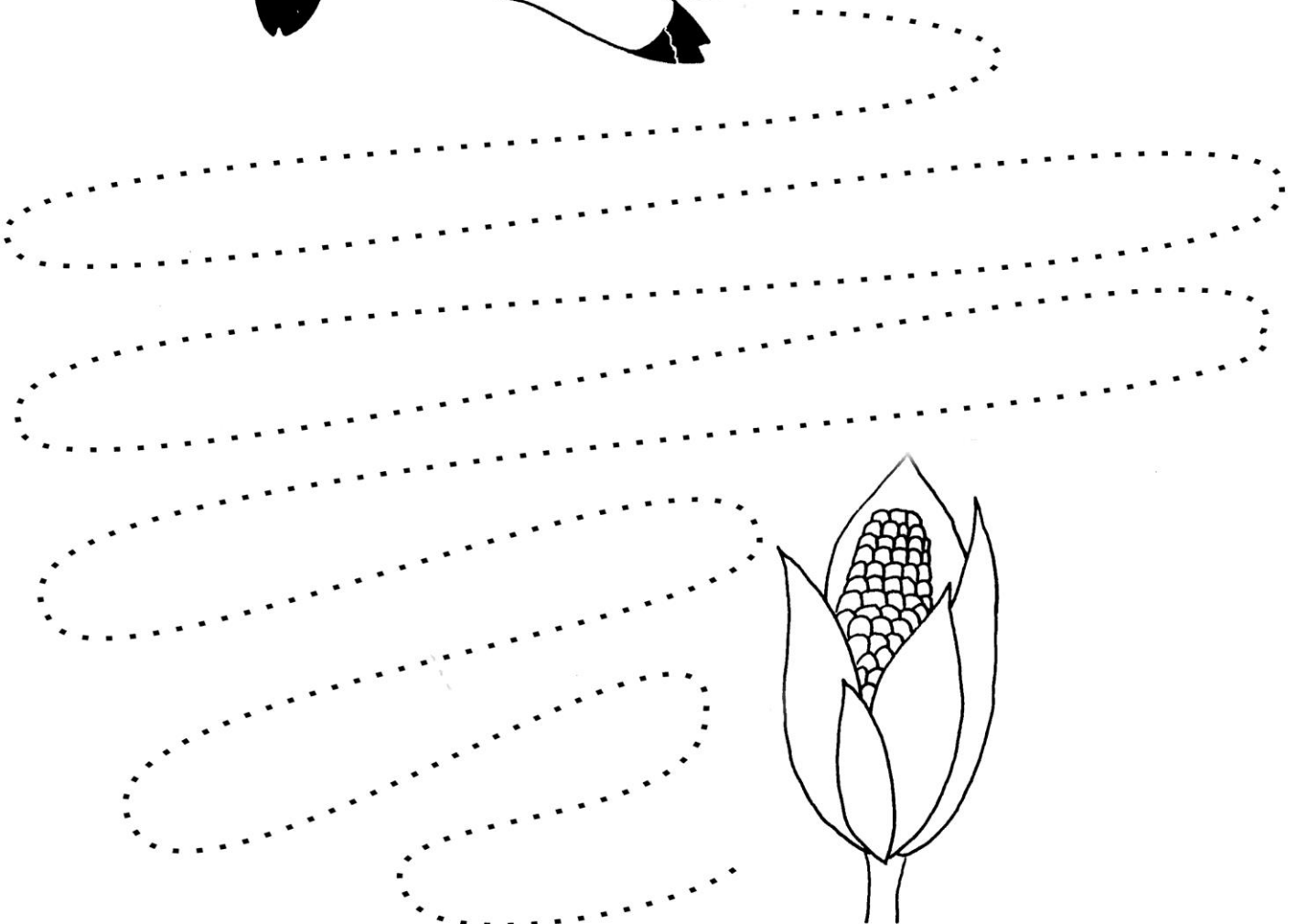
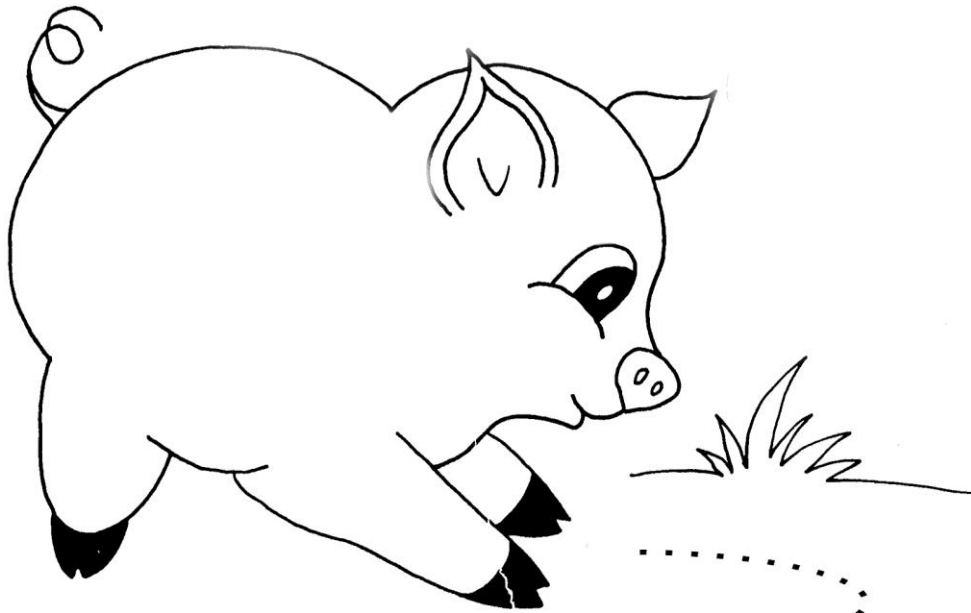






Nome: Data:

Ajude o porquinho a achar sua espiga de milho.

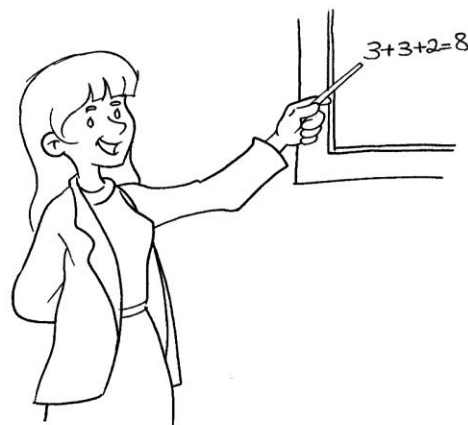
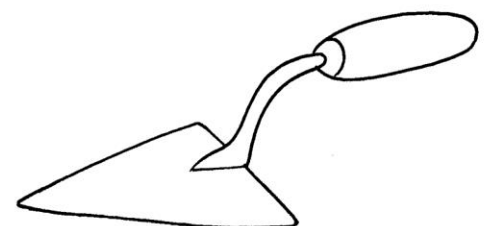
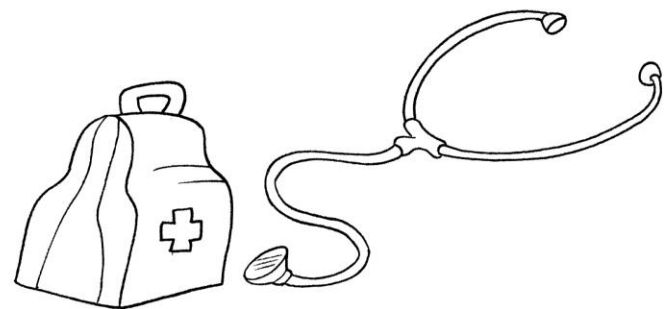
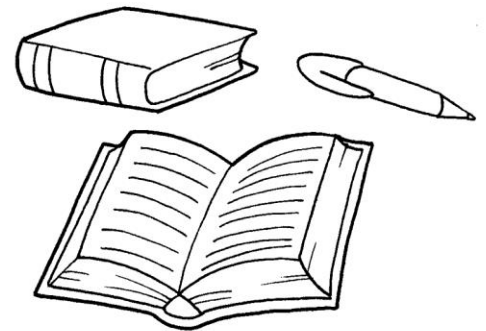
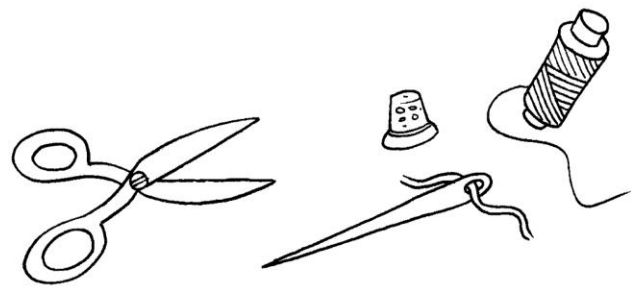






Nome: Data:

Ligue os objetos às profissões certas.

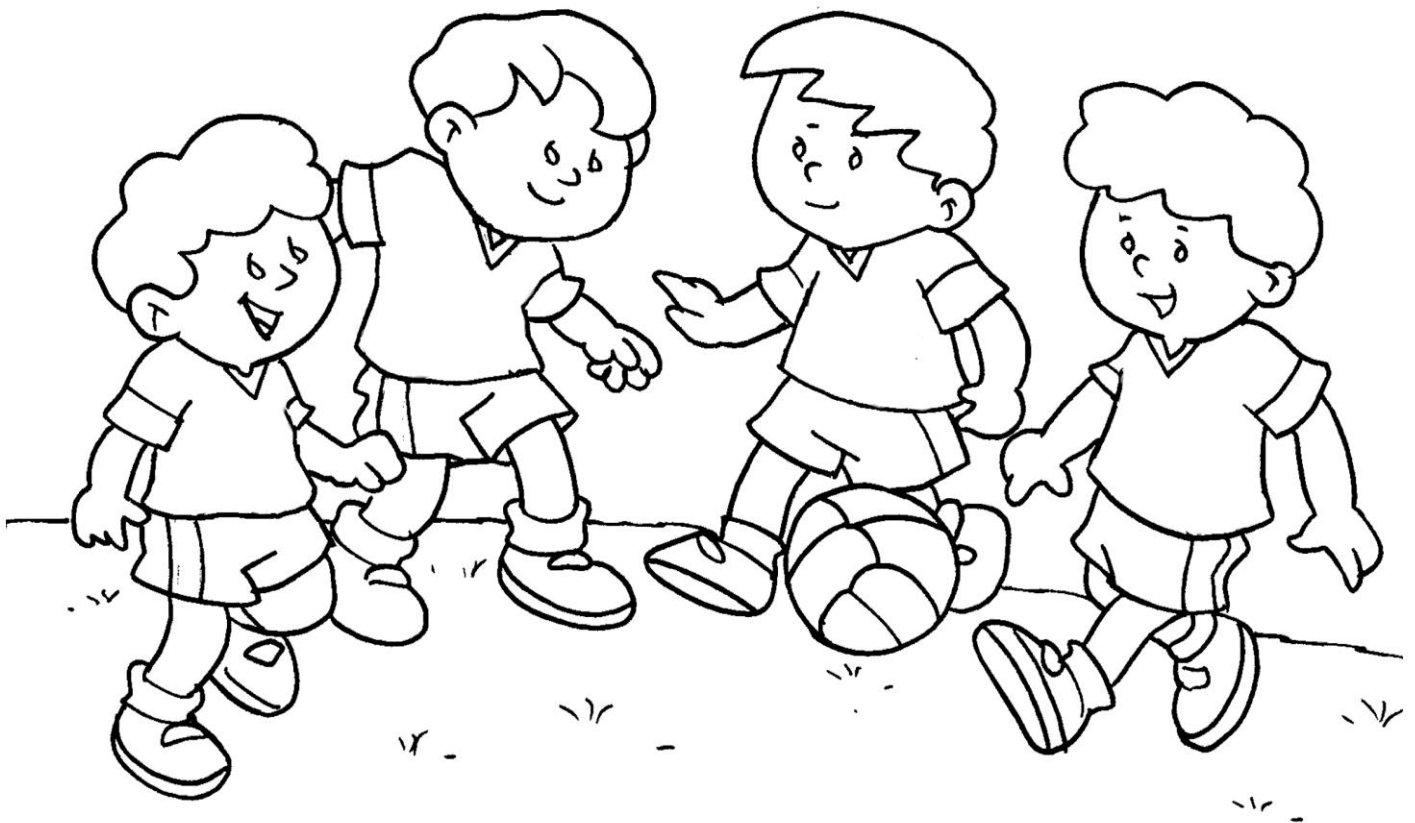






Nome: Data:

Pinte as camisas dos jogadores com as cores do seu time predileto.

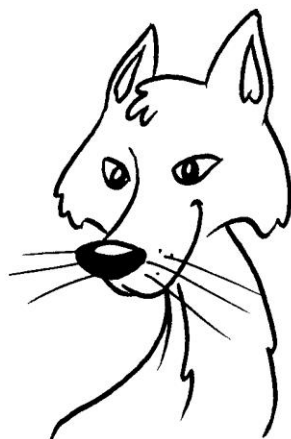
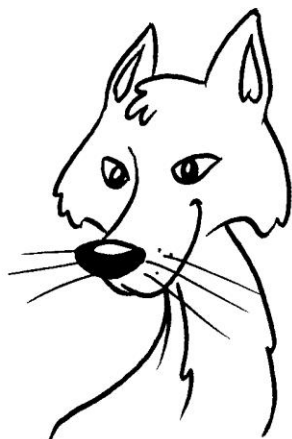






Nome: Data:

Ligue os animais iguais.

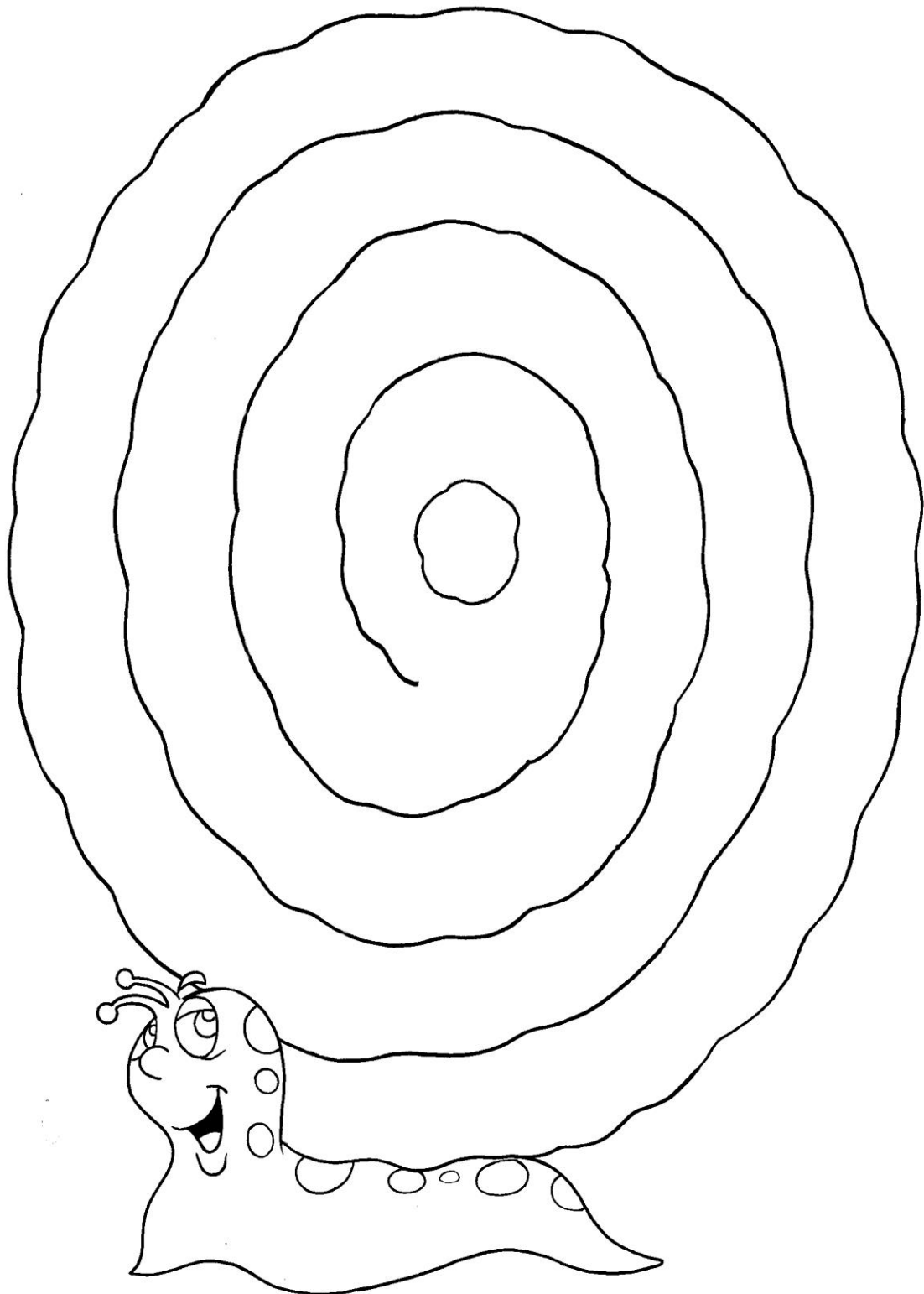






Nome: Data:

Cole bolinhas de papel crepom amassado em toda volta do caracol.

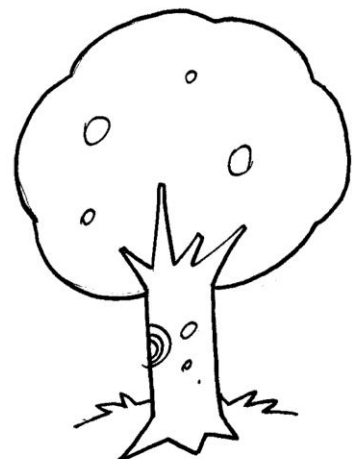
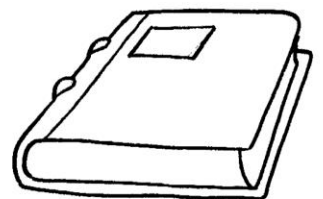
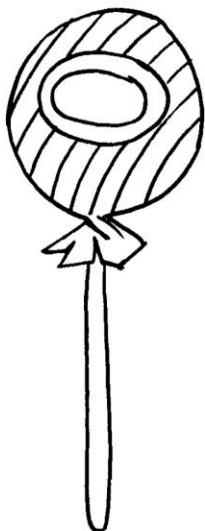
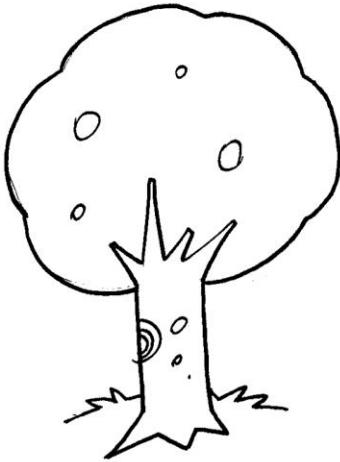
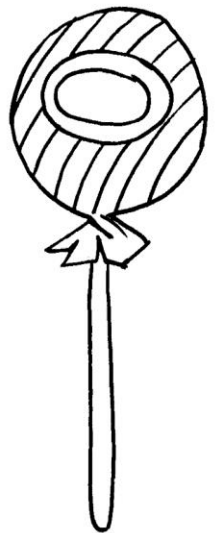
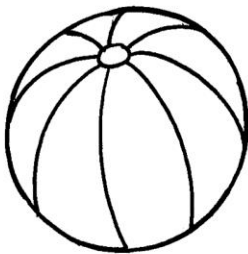
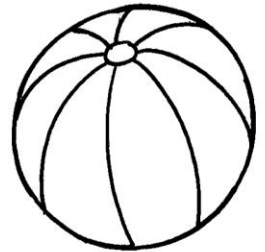
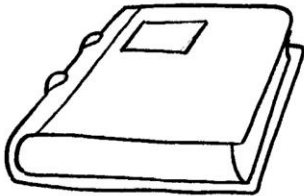






Nome: Data:

Ligue os objetos iguais.

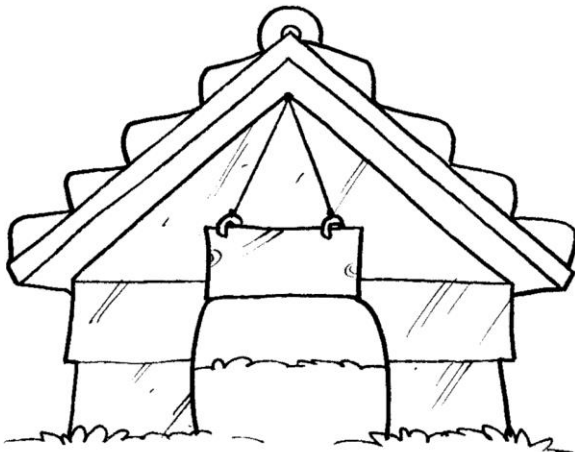
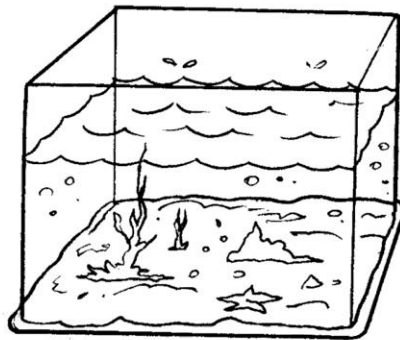
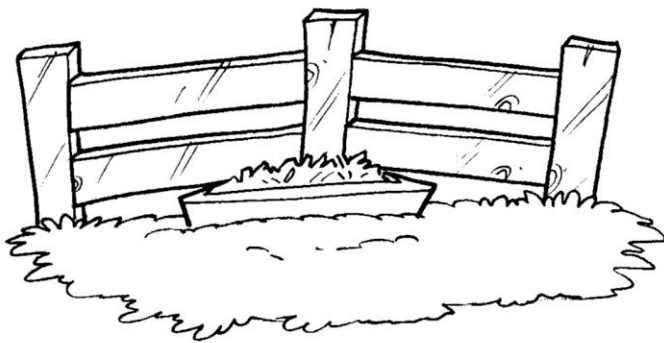






Nome: Data:

Desenhe o animal certo em sua casinha.

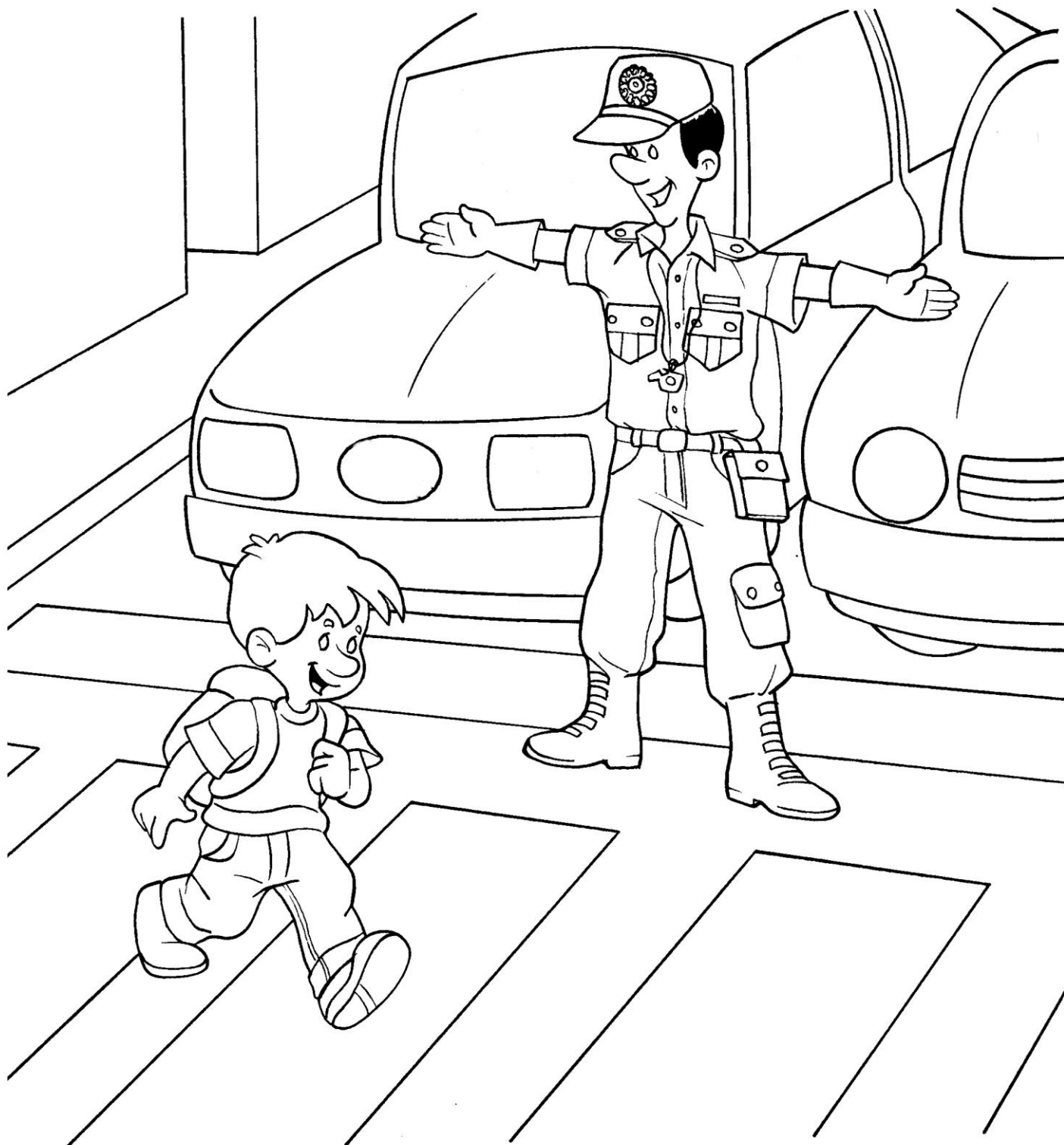






Nome: Data:

Pinte e enfeite bem bonito.

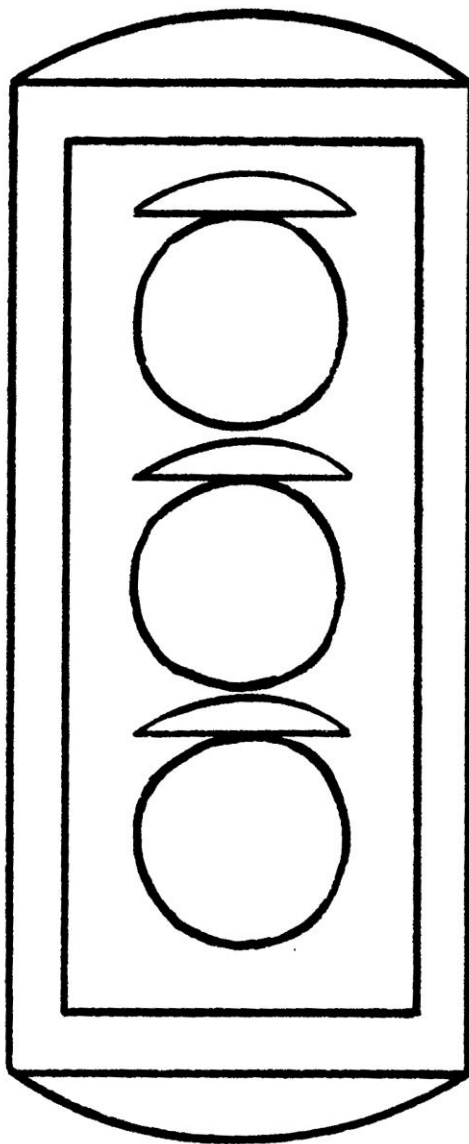






Nome: Data:

Quais são as cores do semáforo? Pinte.

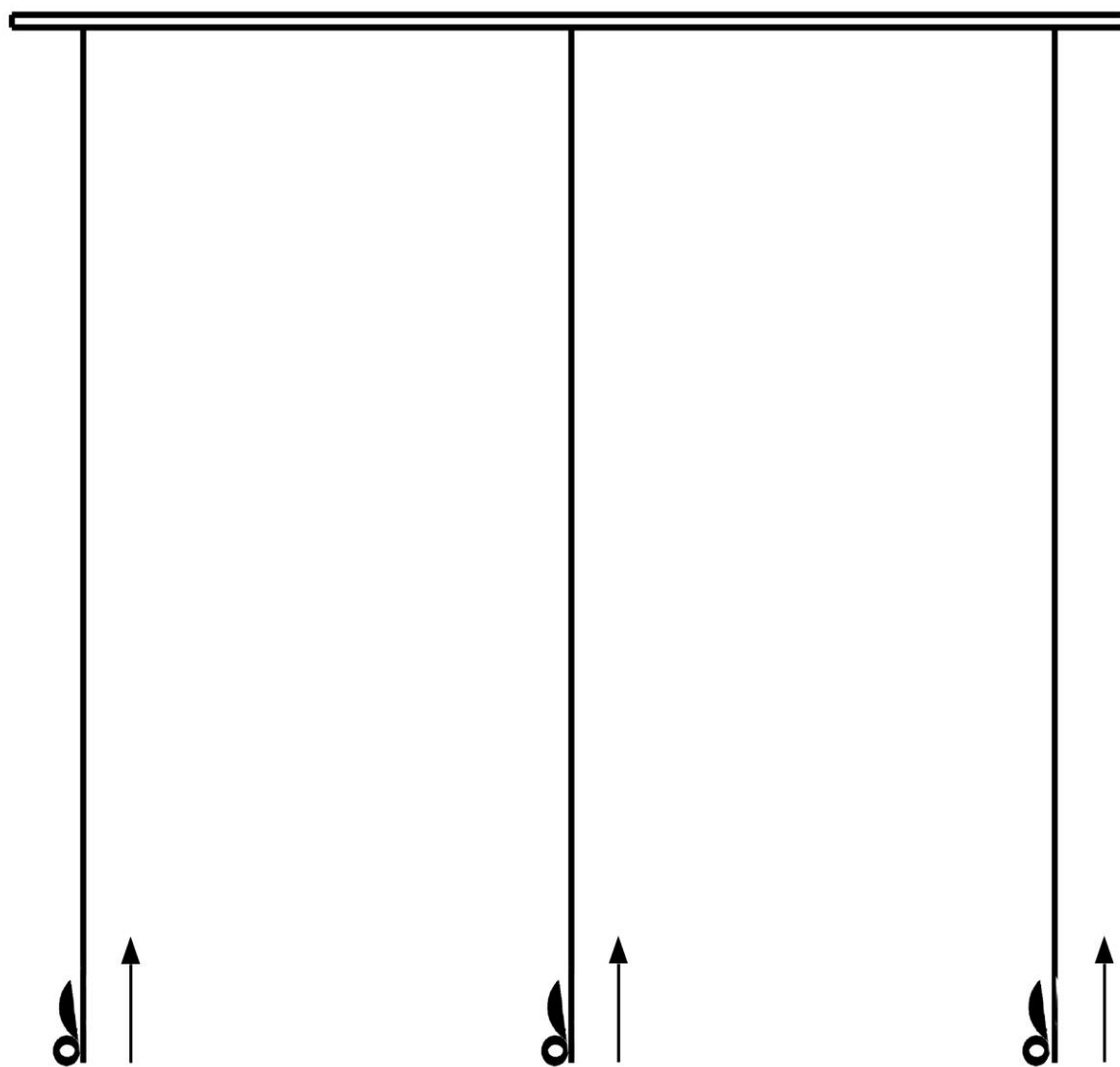






Nome: Data:

Rasgue a linha.

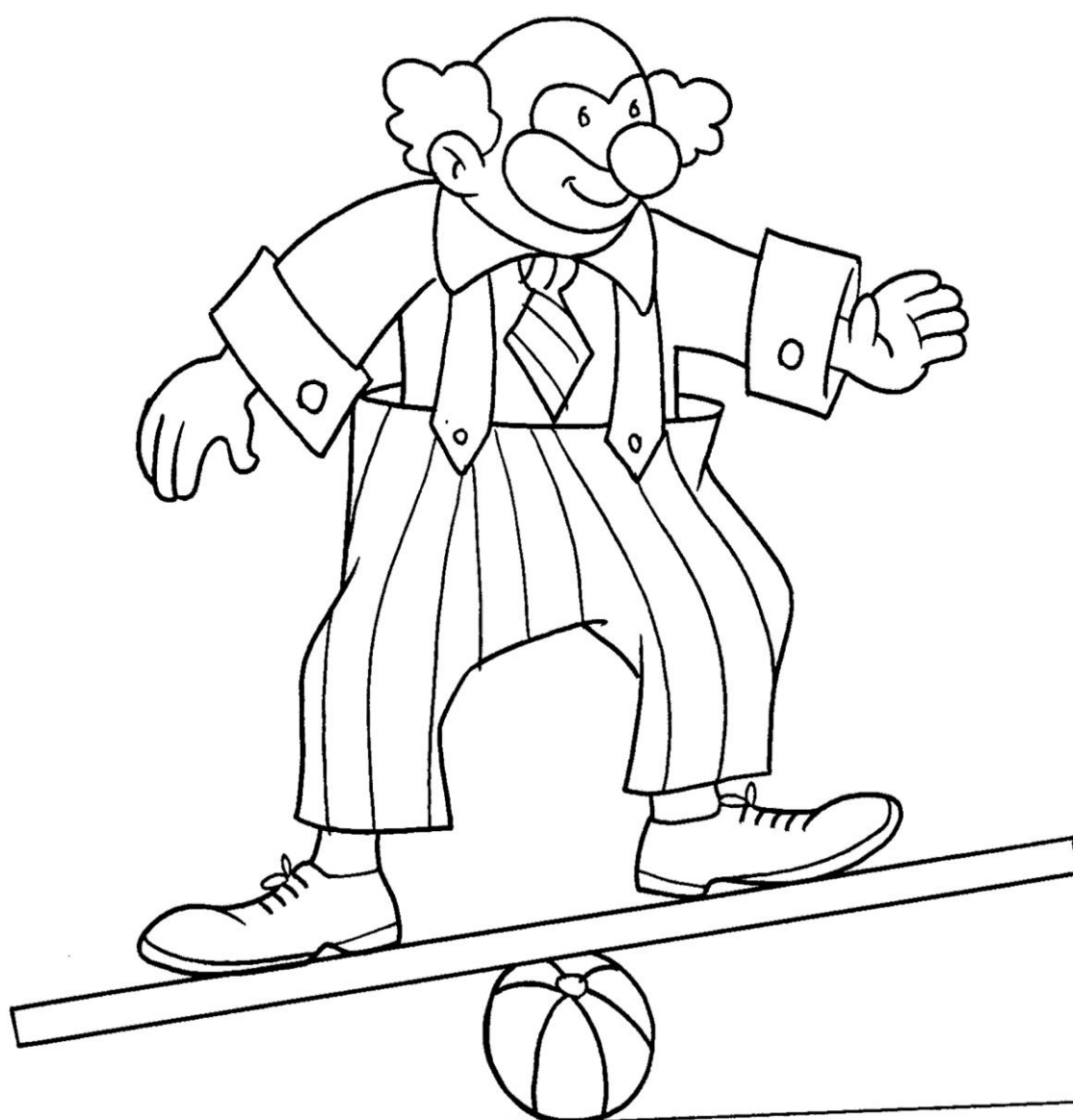






Nome: Data:

Pinte com giz-de-cera e deixe o palhaço bem colorido.

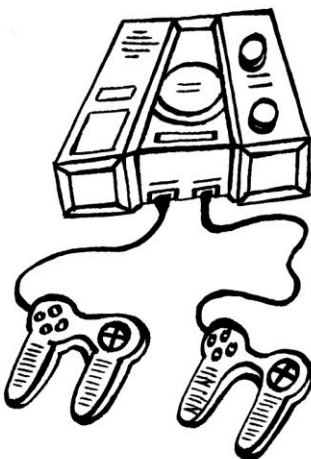
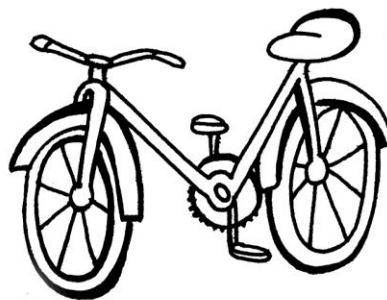
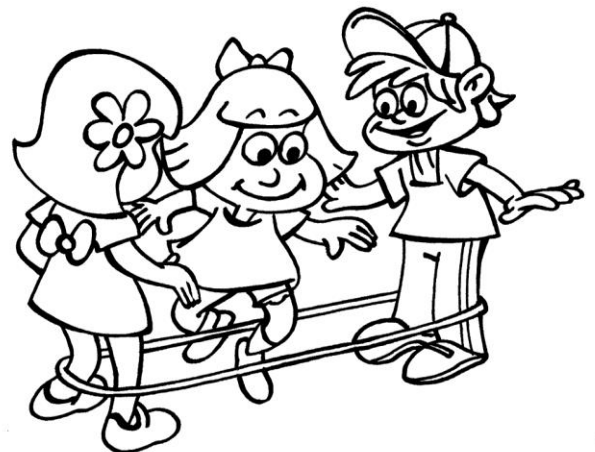
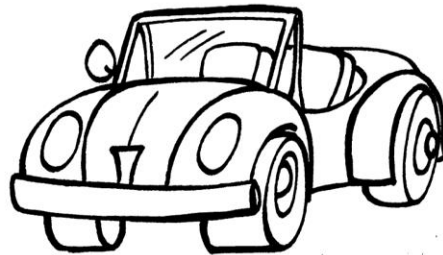
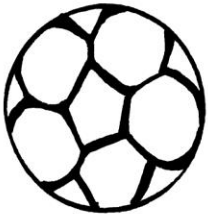






Nome: Data:

Pinte os brinquedos e brincadeiras que você mais gosta.

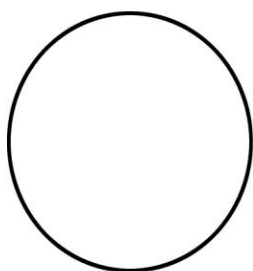
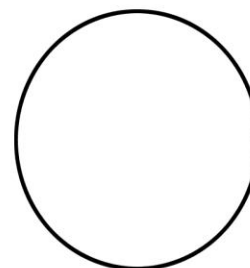
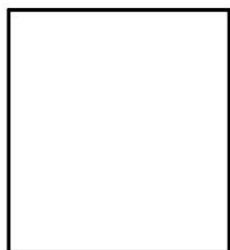






Nome: Data:

Ligue as figuras iguais.

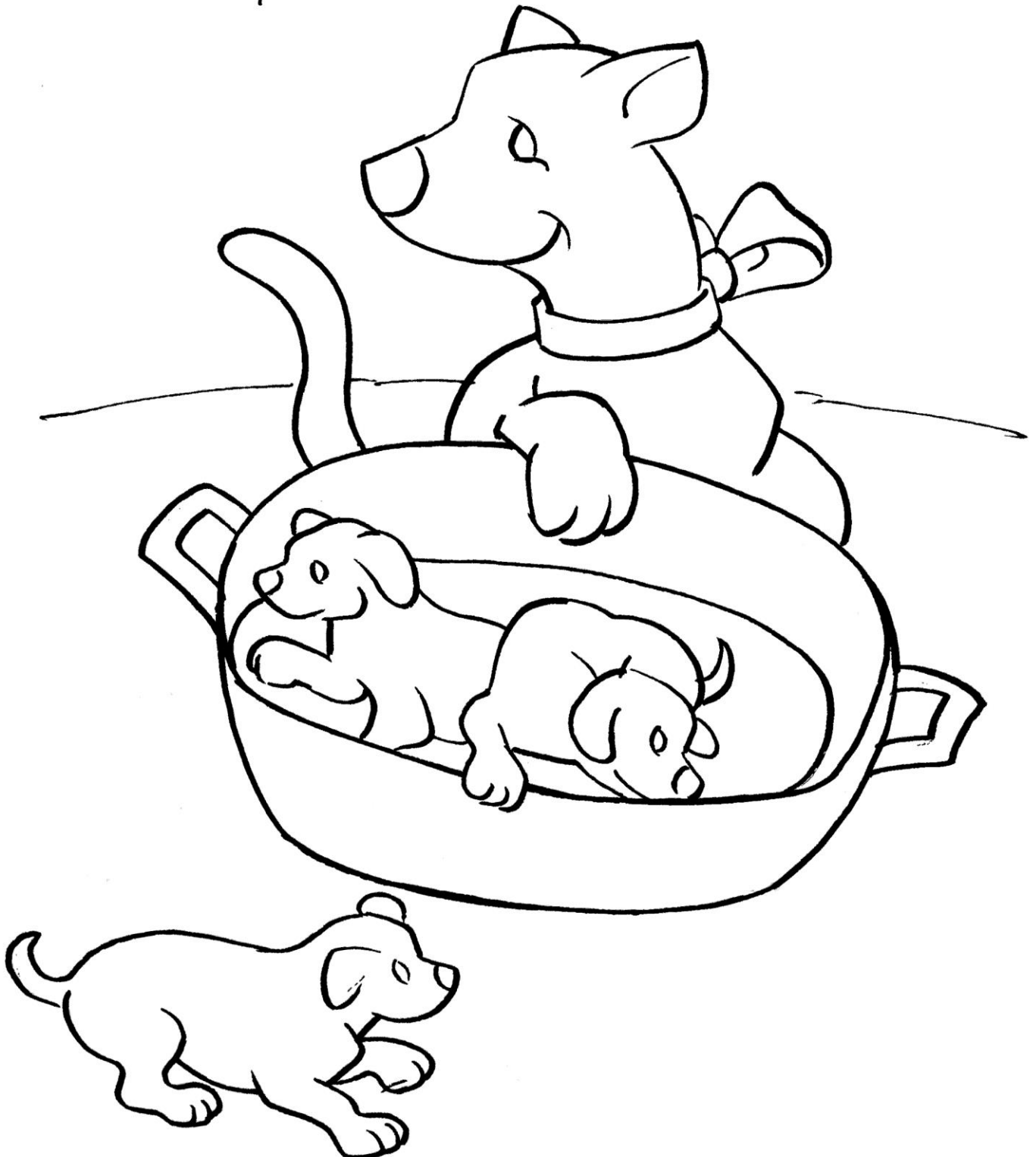






Nome: Data:

A cachorrinha Bibi é marrom e teve três cachorrinhos: um marrom, um preto e outro amarelinho. Pinte.

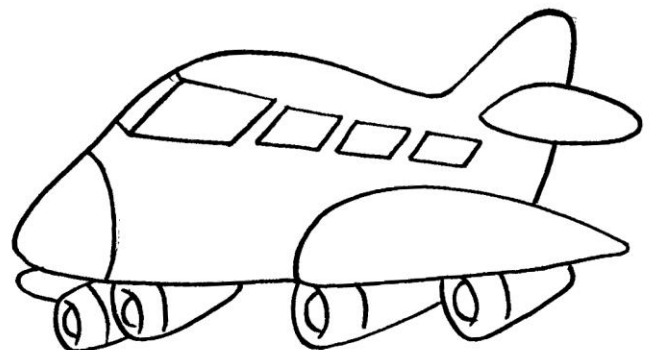
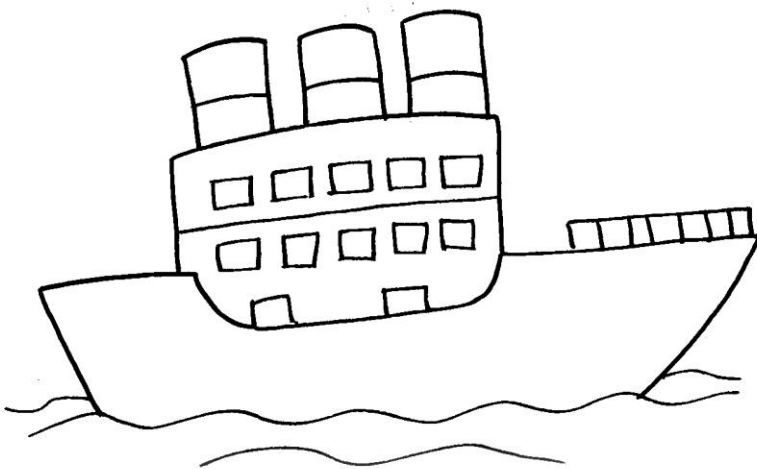
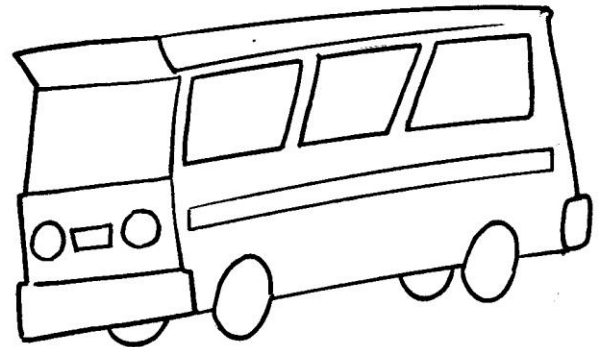
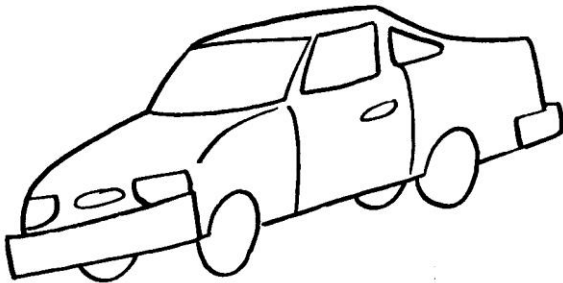
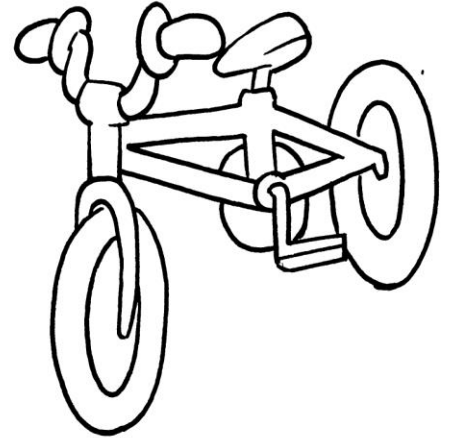
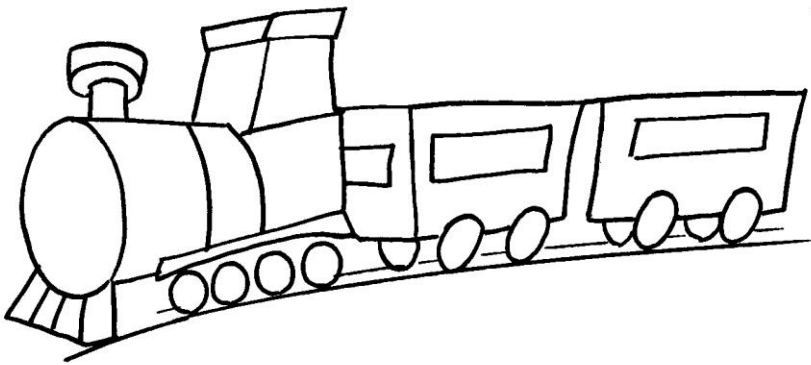






Nome: Data:

Pinte os meios de transporte.

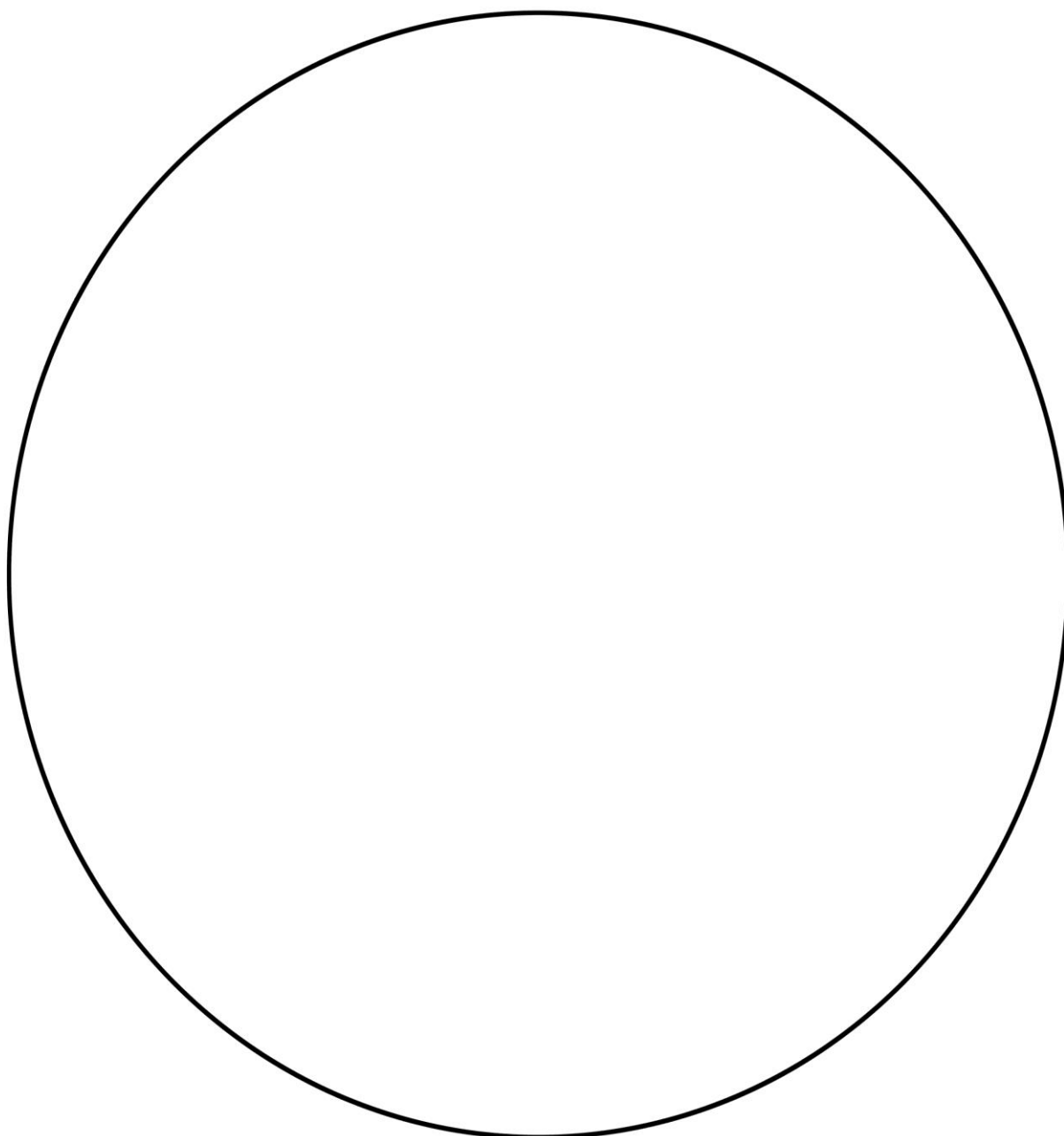






Nome: Data:

Cole cascas de lápis dentro do círculo.







Nome: Data:

Usando os dedos rasgue direitinho.

--	--	--	--	--	--	--	--

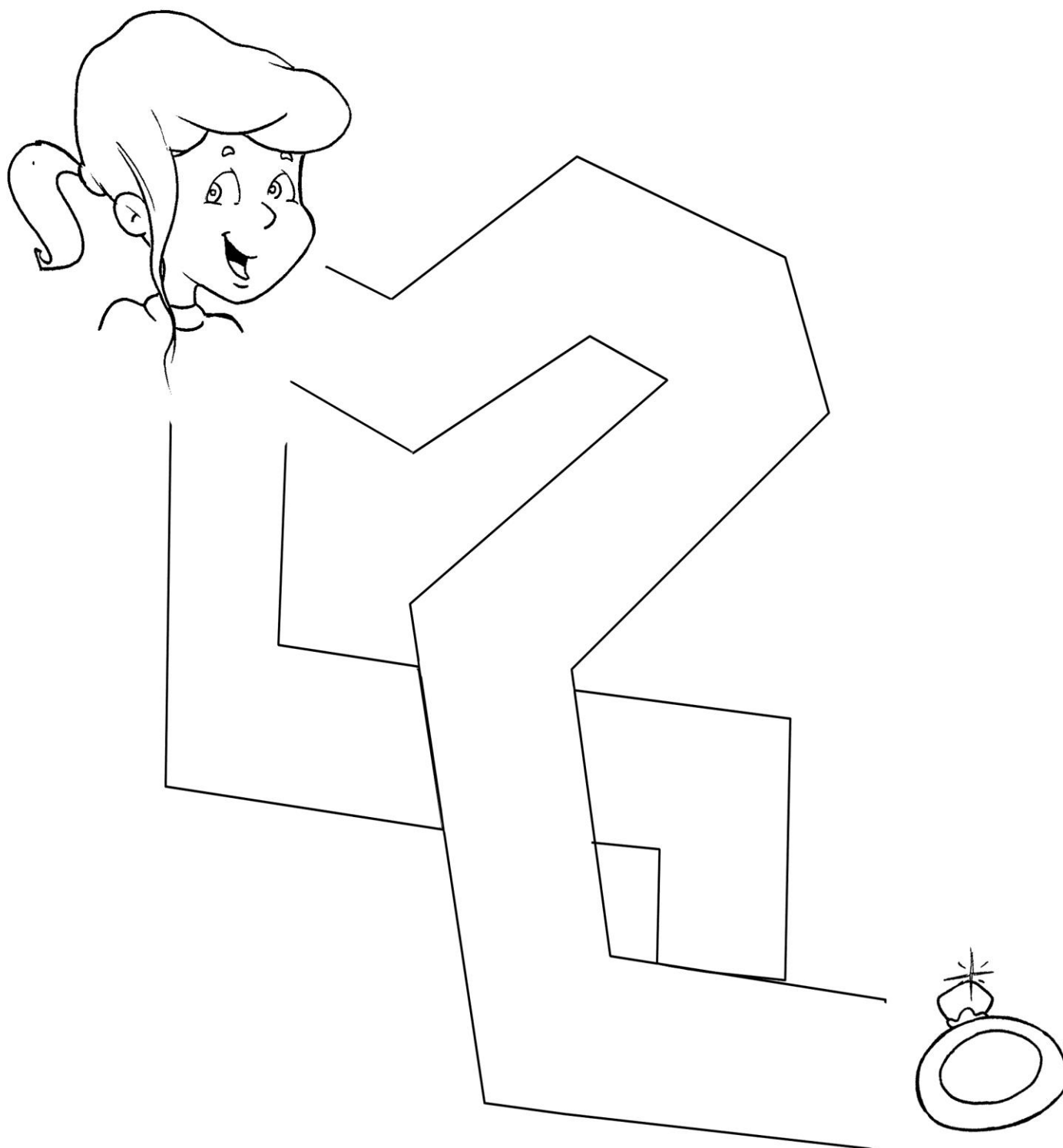
Diagram for a cutting exercise. It consists of a large rectangle divided into eight vertical columns by seven vertical lines. At the bottom of each column, there is a small upward-pointing arrow, indicating the starting point for cutting.





Nome: Data:

Leve a menina até seu anel.

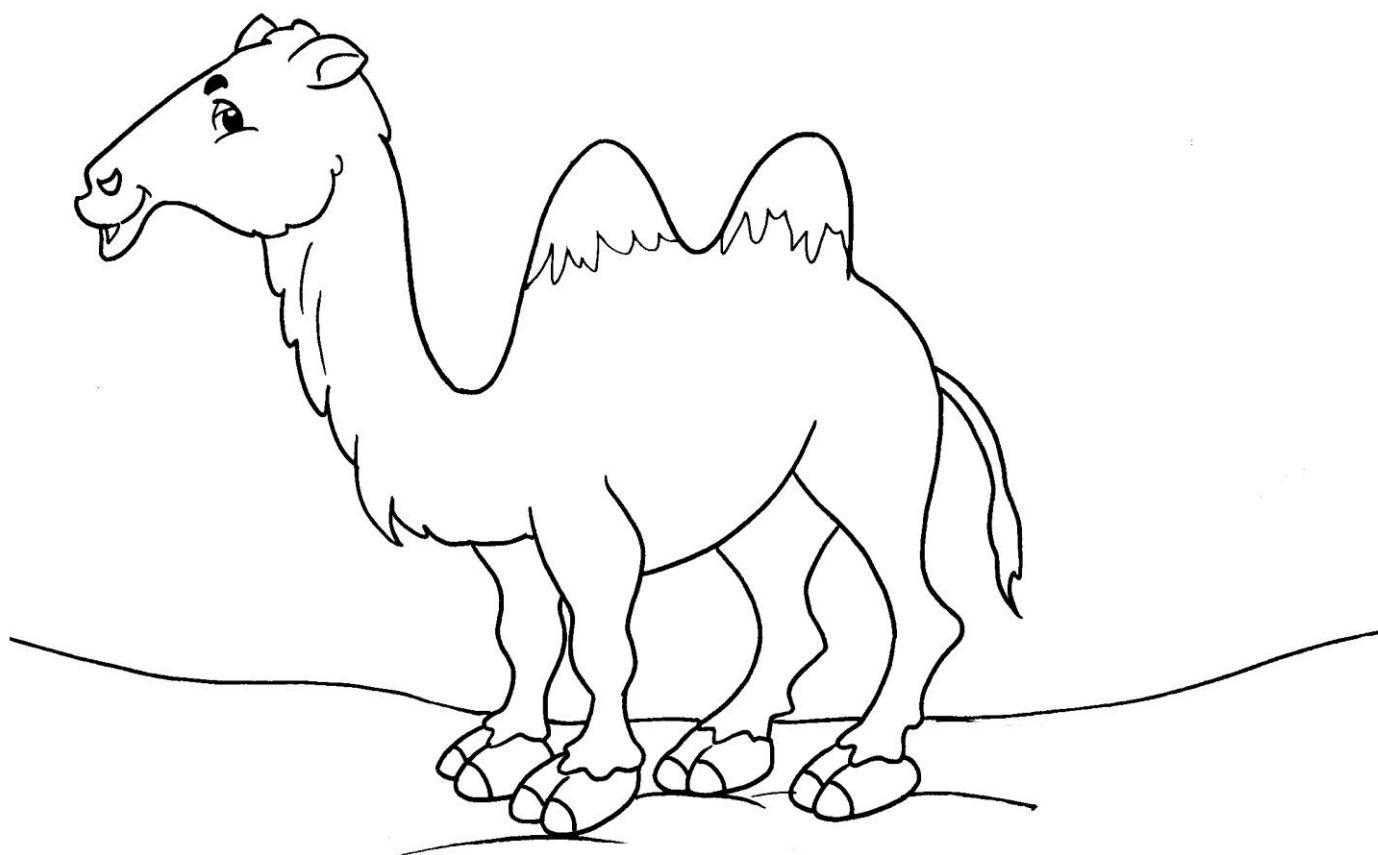
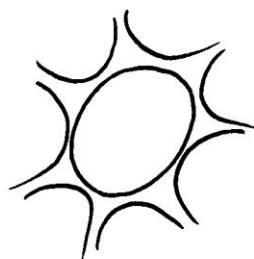






Nome: Data:

Cole macarrão colorido no camelo.

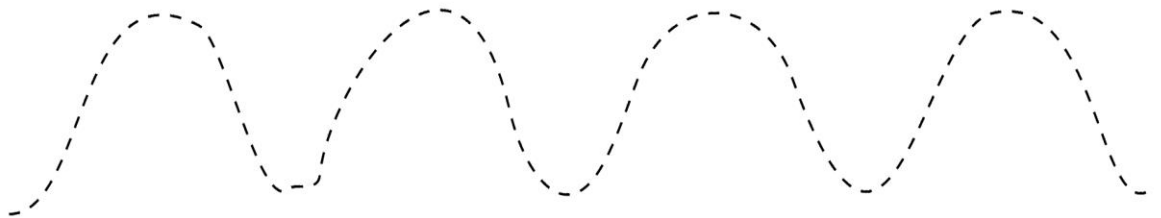
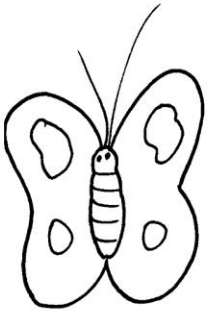






Nome: Data:

Cubra o pontilhado.

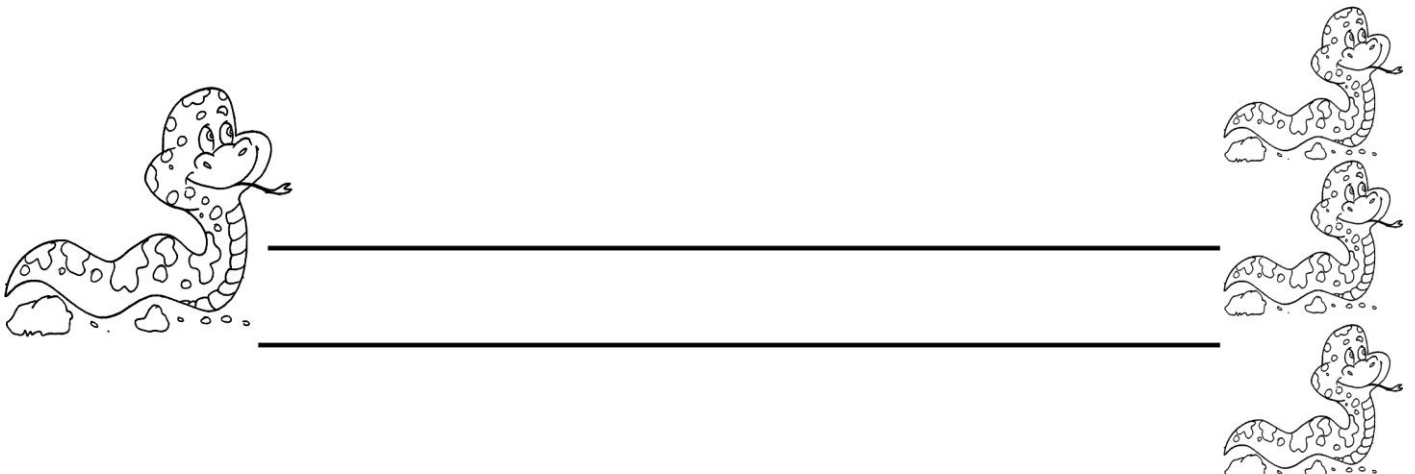
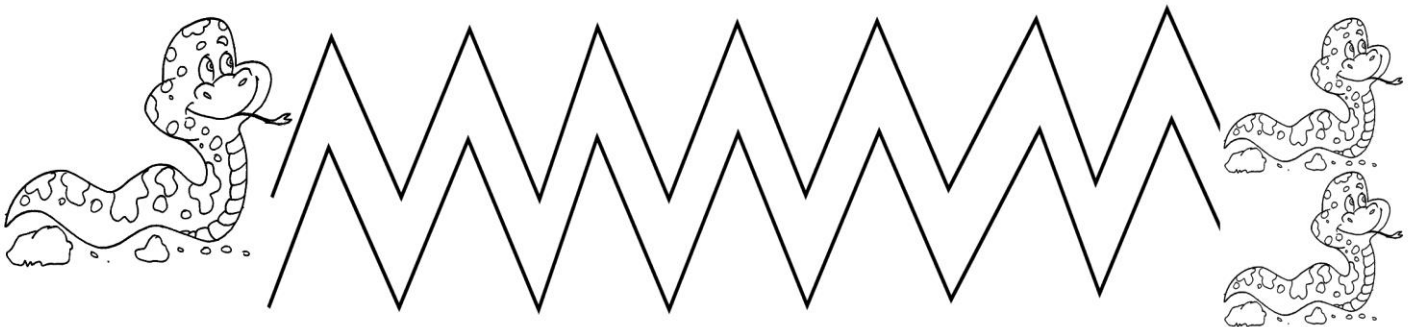
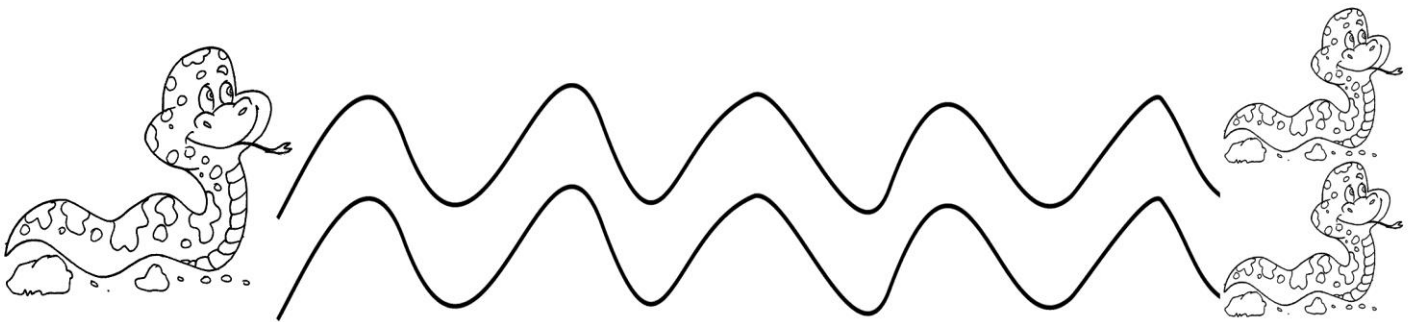






Nome: Data:

Vamos ajudar as minhocas a encontrar suas amiguinhas.

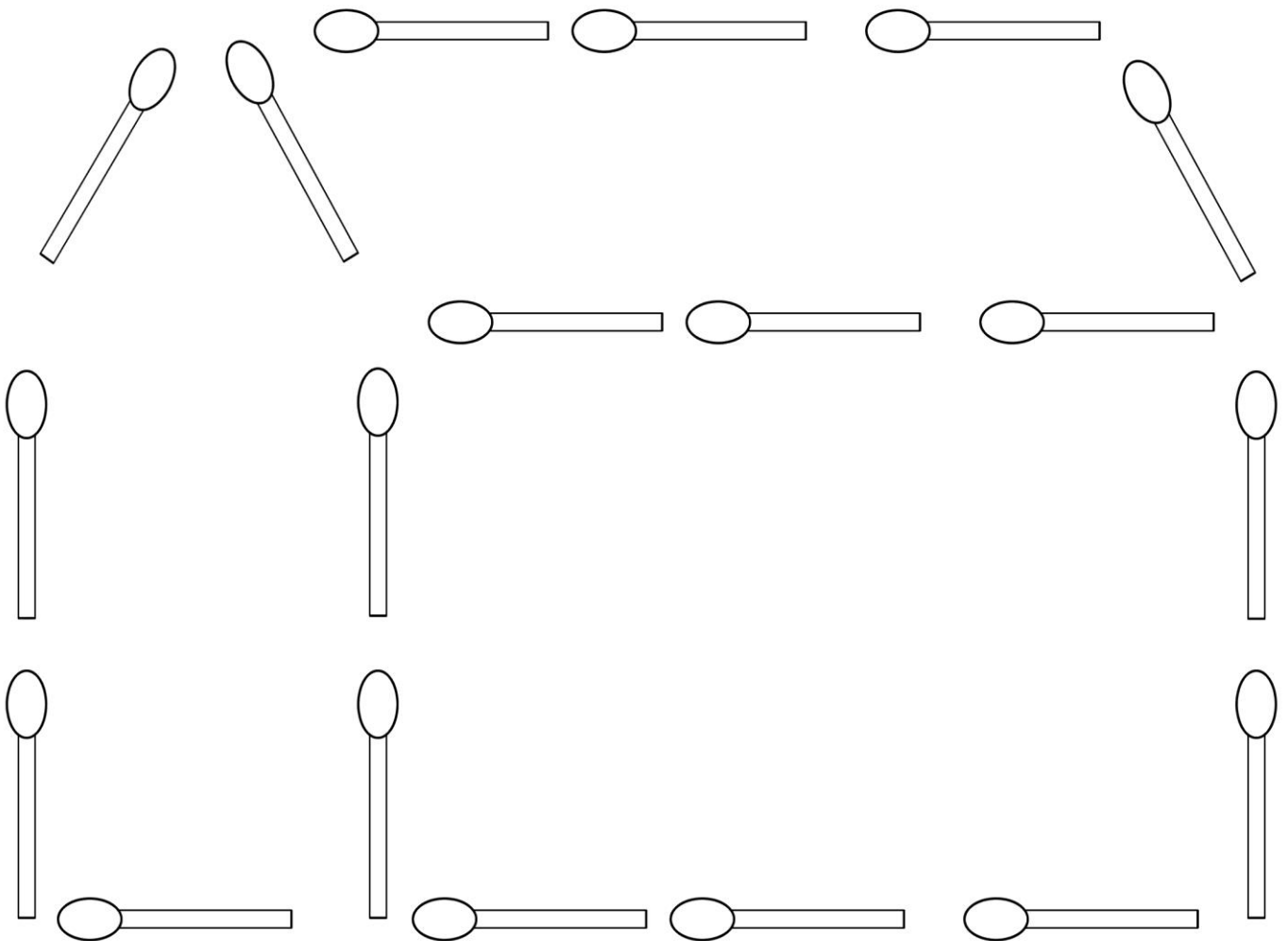






Nome: Data:

Cole palitos de fósforo e forme esta linda casa.

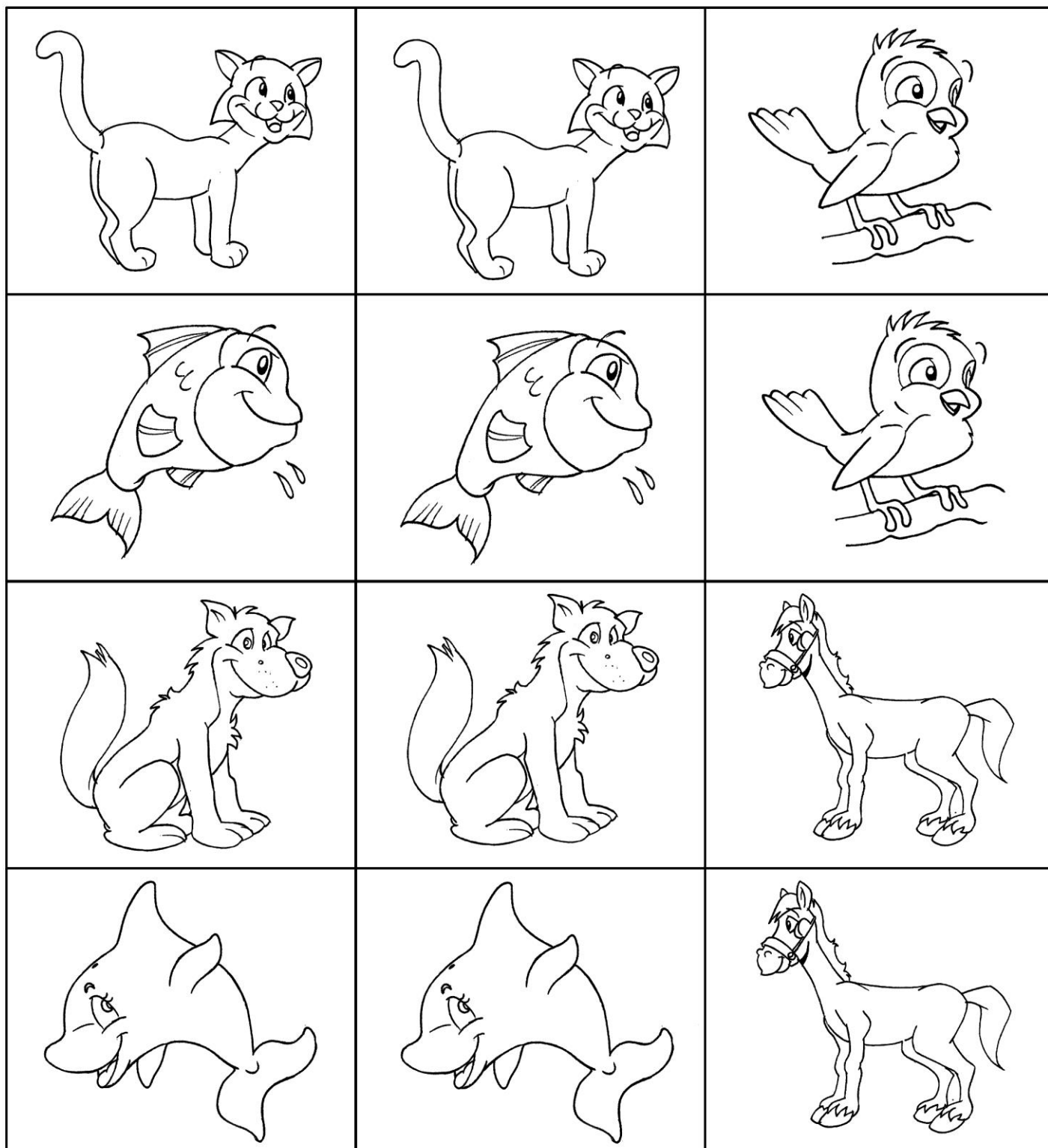






Nome: Data:

Jogo da memória. Pinte, peça para recortar e brinque.







Nome: Data:

Pinte o que você é: menino ou menina?

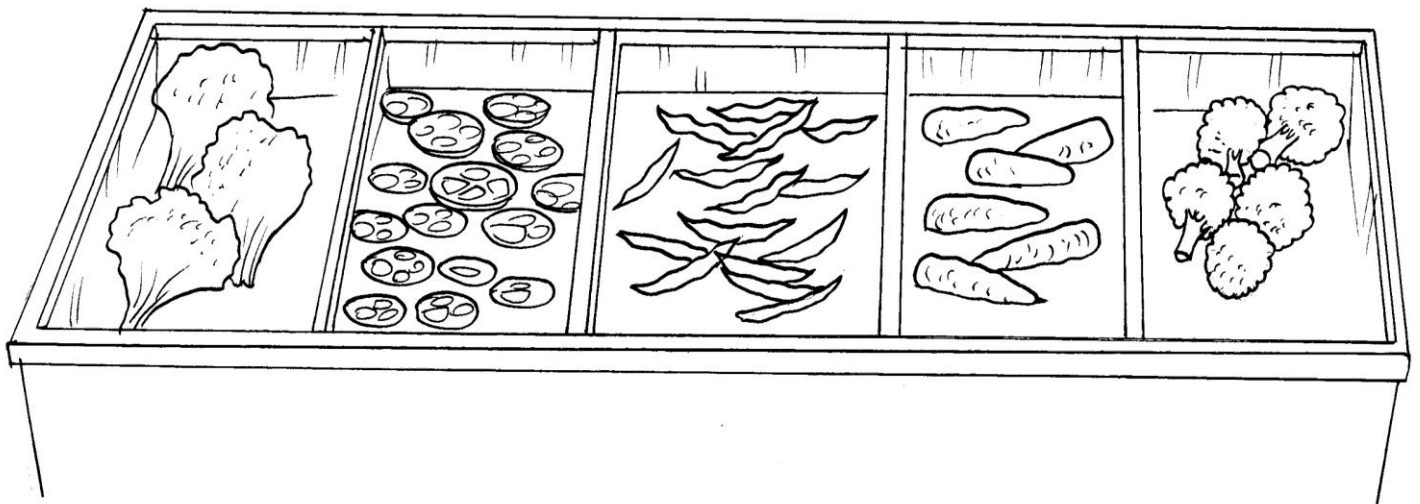






Nome: Data:

Pinte molhando seus dedinhos na tinta o que você mais gosta de comer.

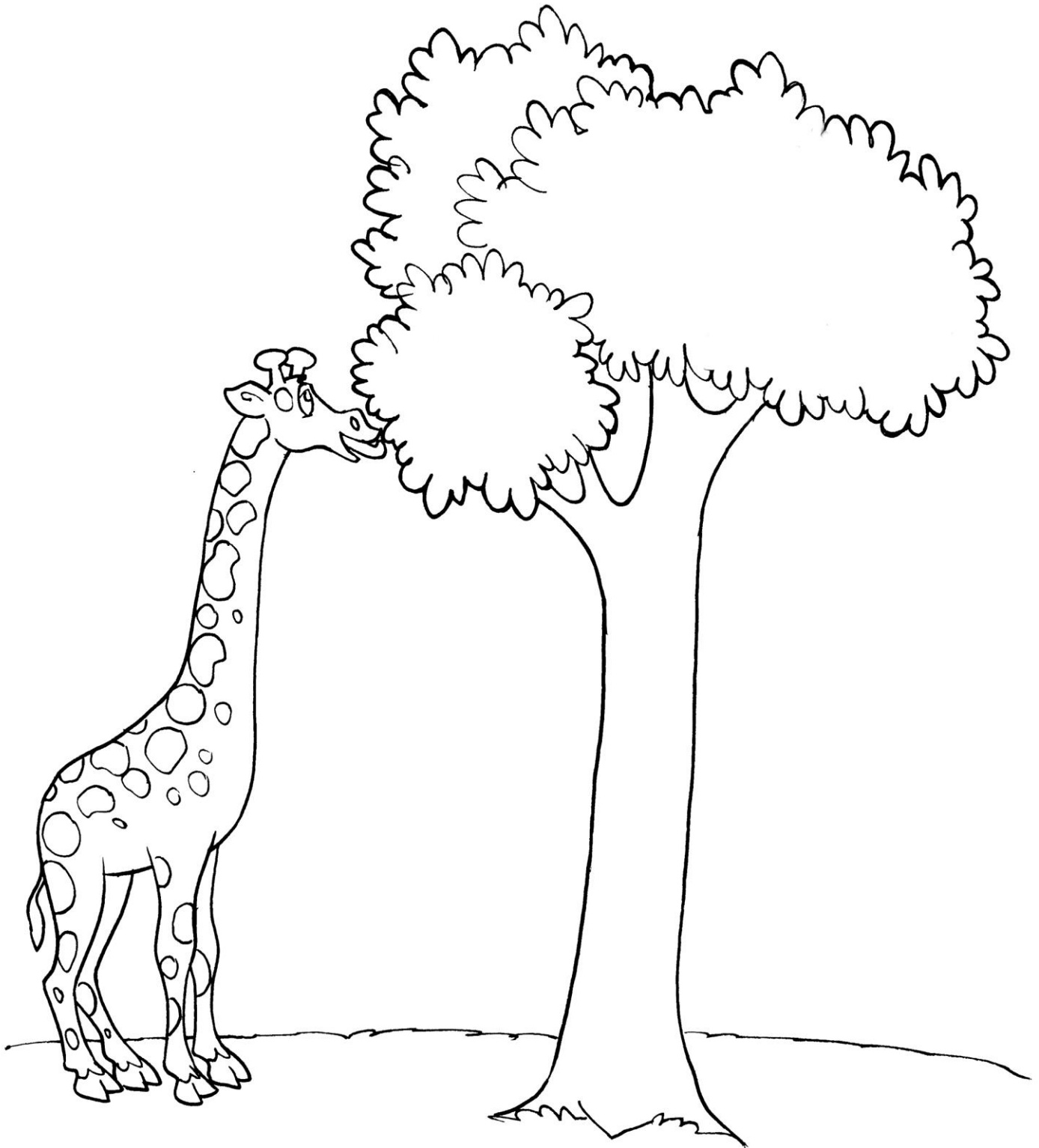






Nome: Data:

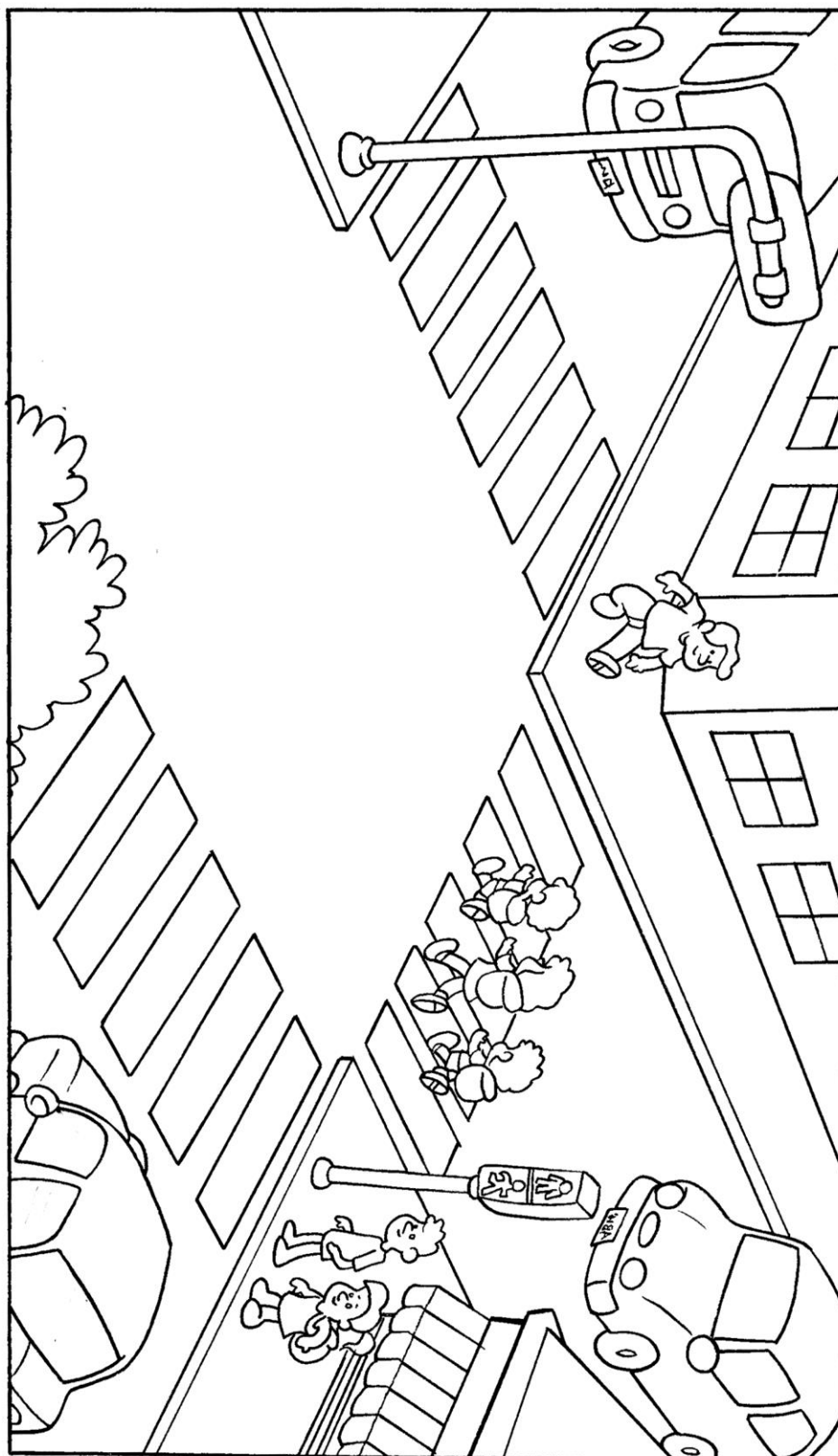
Pinte a girafinha comilona.







Nome: Data:



Observe bem a cena. Agora pinte.





Nome: Data:

Aqui estão algumas profissões importantes. Pinte.

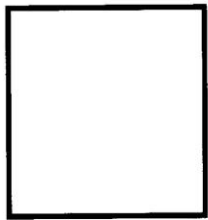




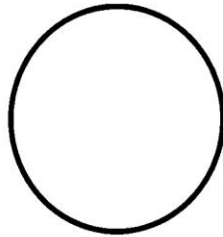


Nome: Data:

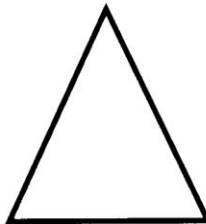
Pinte da mesma cor, as formas que são iguais.



AMARELO



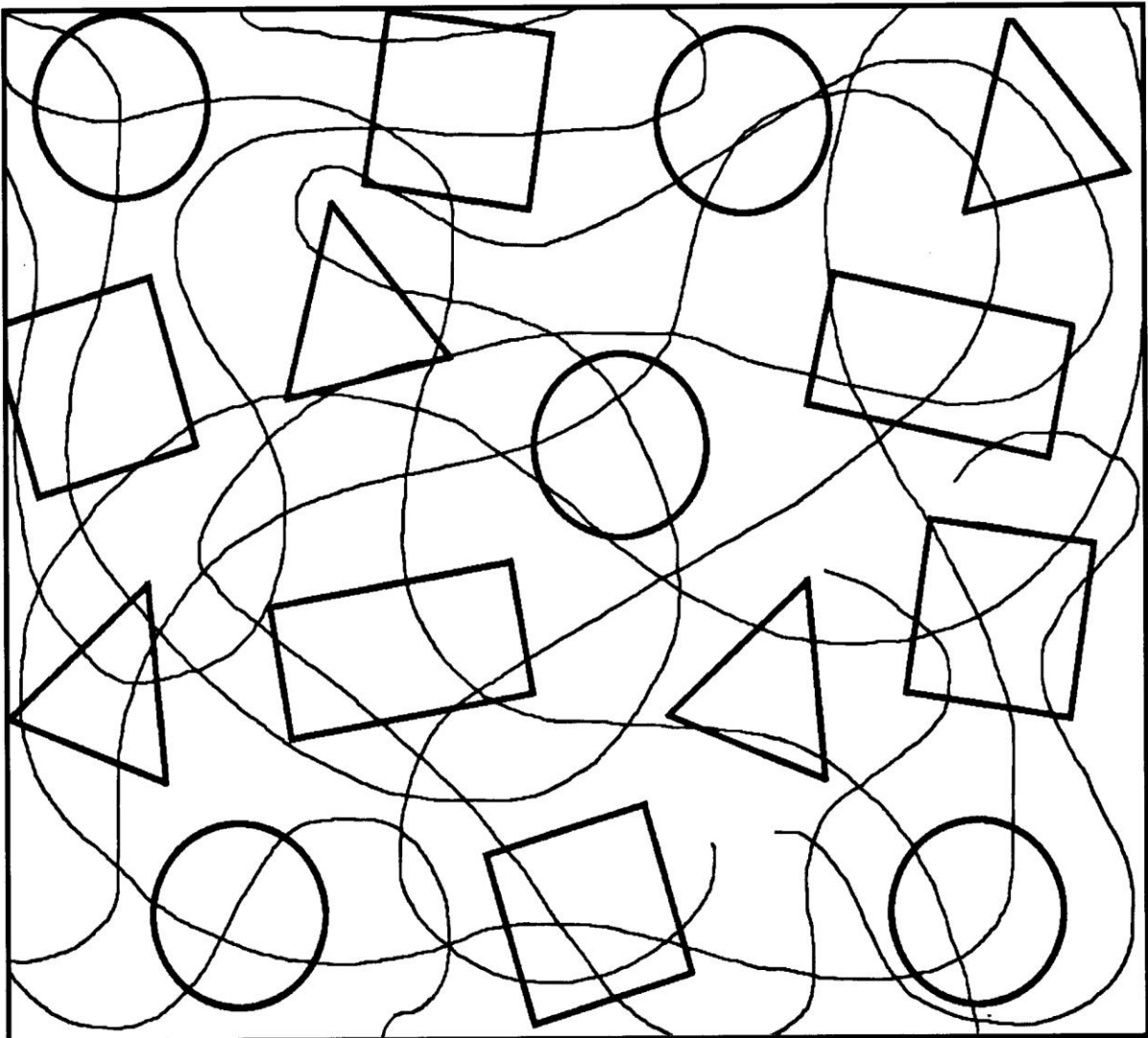
AZUL



VERDE



VERMELHO







Nome: Data:

Para o Dia da Criança. Pinte de acordo com os números.

- 1) vermelho
- 2) alaranjado
- 3) azul
- 4) amarelo
- 5) verde







Nome: Data:

Jogo do semáforo.

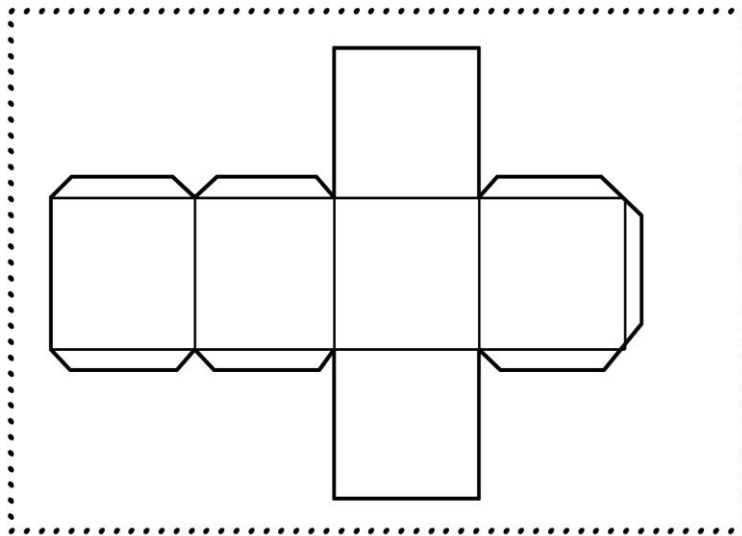
Número de jogadores: 2 ou mais

Material:

- Dado com 3 cores (2 faces vermelhas, 2 faces amarelas e 2 faces verdes)
- 1 baralho de 52 cartas

Construção do dado:

Recorte o modelo abaixo, pinte como foi dito, reforce as dobras e cole as abas.



Regra:

- O baralho fica em um monte sobre a mesa.
- Cada jogador, na sua vez, lança o dado.
- Se tirar vermelho: fica uma vez sem jogar.
- Se tirar amarelo: apanha 1 carta do baralho.
- Se tirar verde compra 3 cartas.

Joga-se até acabarem as cartas do baralho.

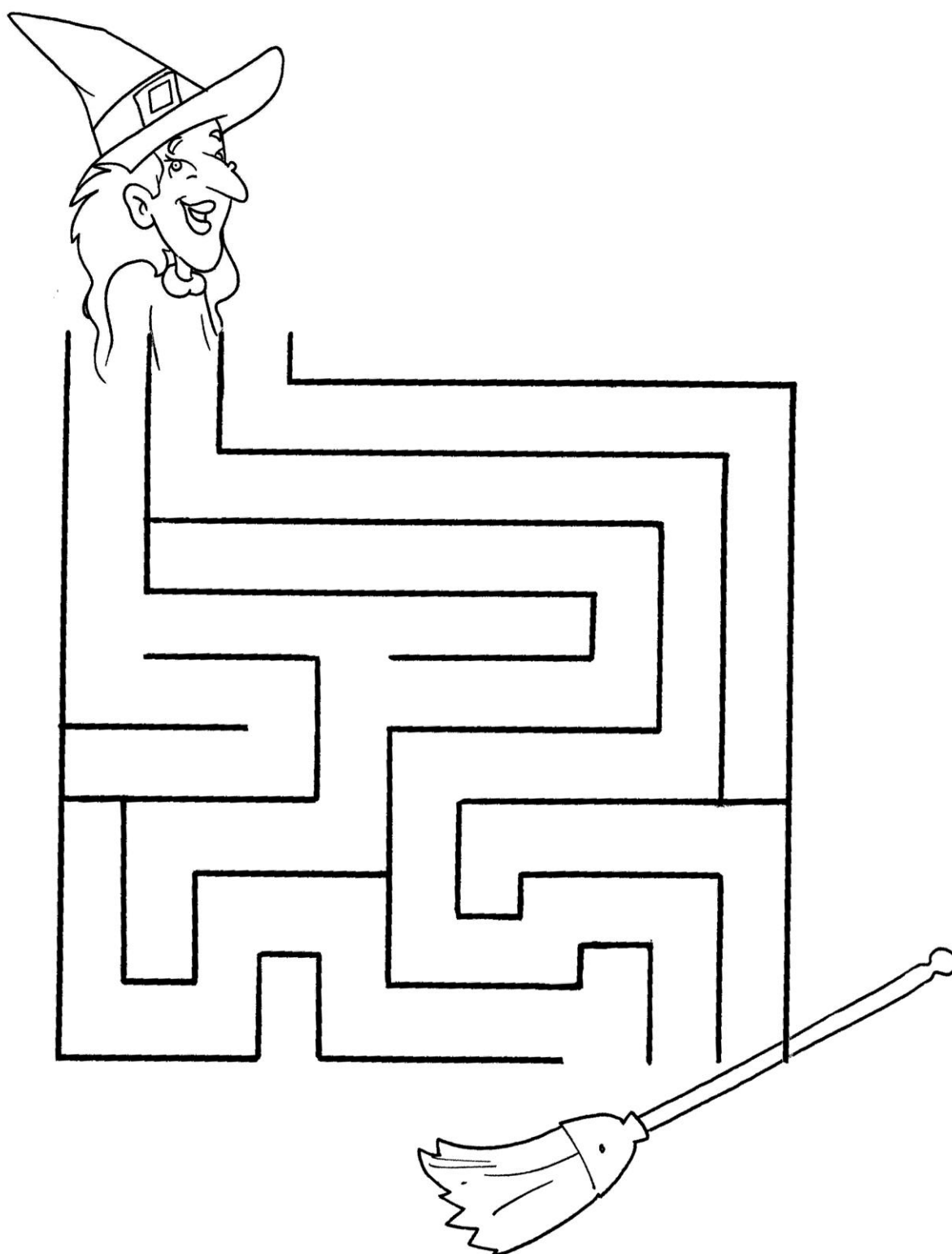
Vence aquele que conseguir maior número de cartas.





Nome: Data:

Leve a bruxinha até a sua vassoura.

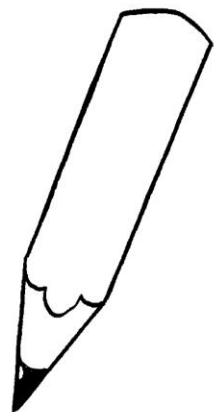
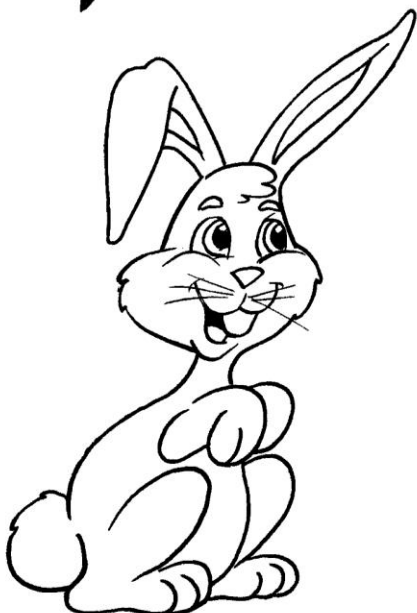
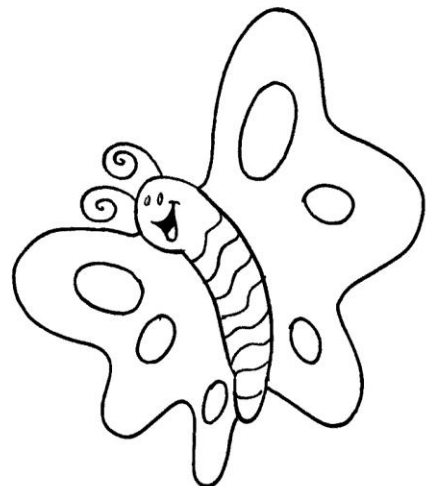
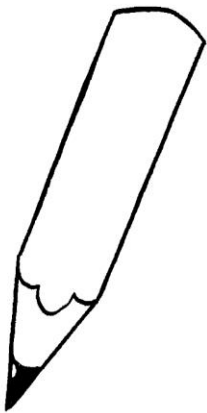
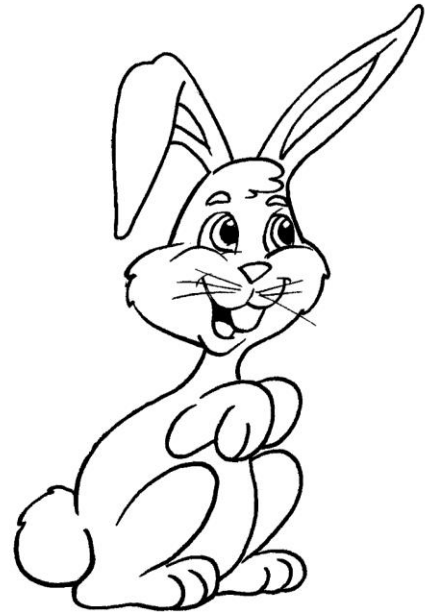
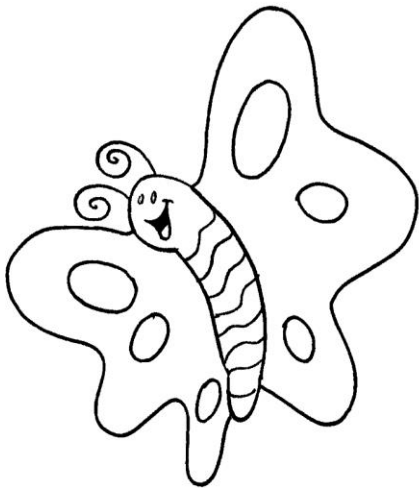






Nome: Data:

Ligue com pontinhos de cola colorida os desenhos iguais.







Nome: Data:

Pinte o menino mais alto.

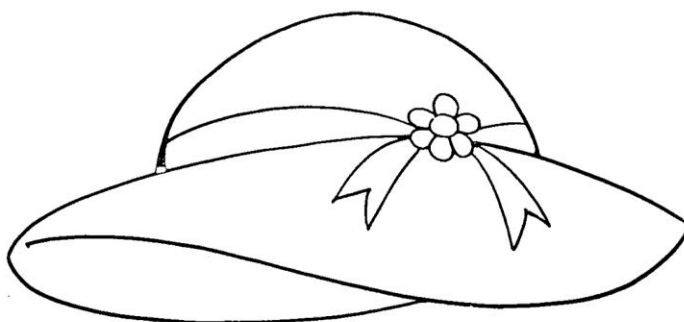
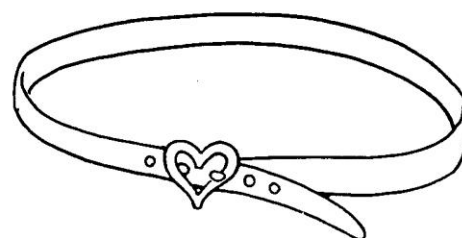
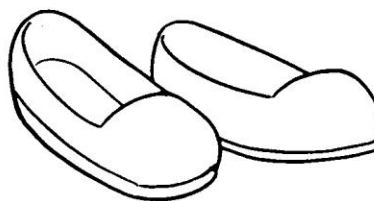
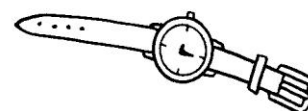






Nome: Data:

Ligue corretamente.







Nome: Data:

Pinte o que você consegue fazer sem a ajuda da mamãe.

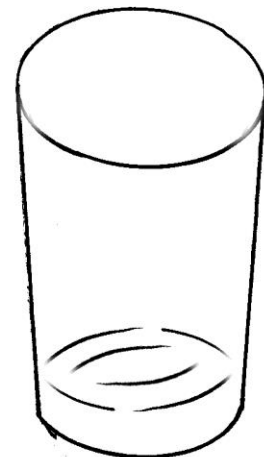
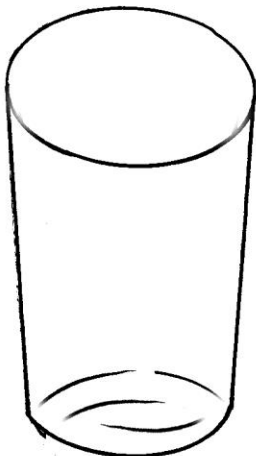
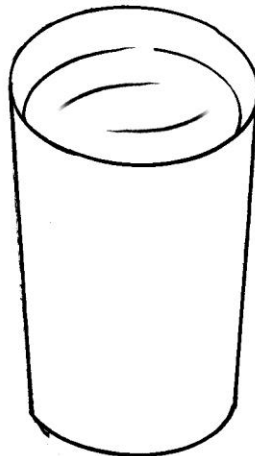
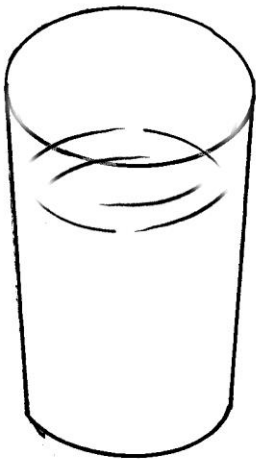






Nome: Data:

Pinte o copo que possui mais suco.

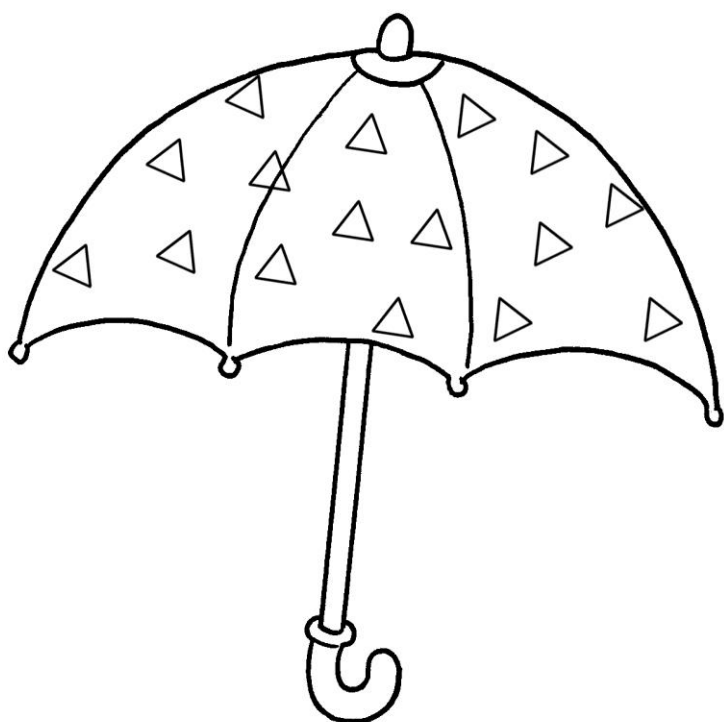






Nome: Data:

Pinte o guarda-chuva diferente.

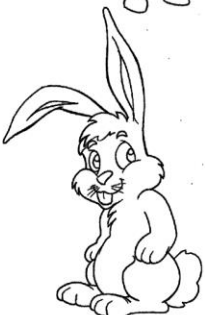
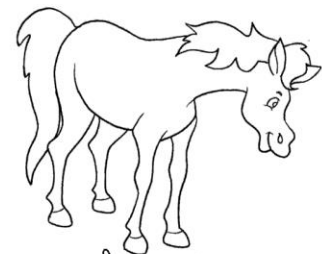






Nome: Data:

Ligue o desenho de cada animal a sua sombra.







Nome: Data:

•								
•								
•								
•				•	•	•		
•			•	•	•	•	•	
•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•
•			•	•	•	•	•	•
•			•	•	•	•	•	
•				•	•	•		
•								
•								
•								

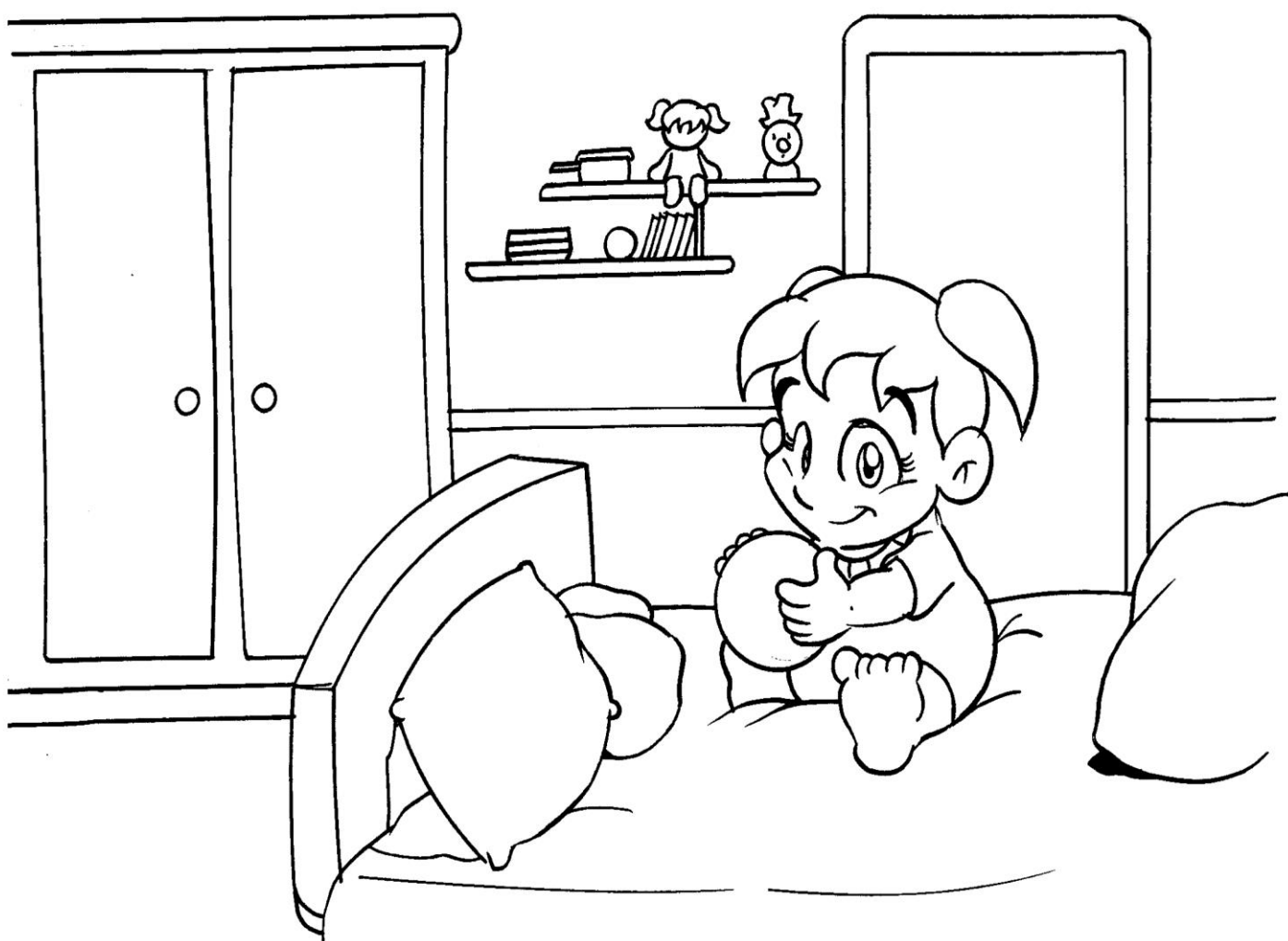
Pinte os quadrados com pontilhinhos e veja o que aparece.





Nome: Data:

Pinte o brinquedo que a menina está segurando.







Nome: Data:

Cole figuras de atividades que você faz durante o dia e de atividades que você faz à noite. Peça ajuda para recortar.

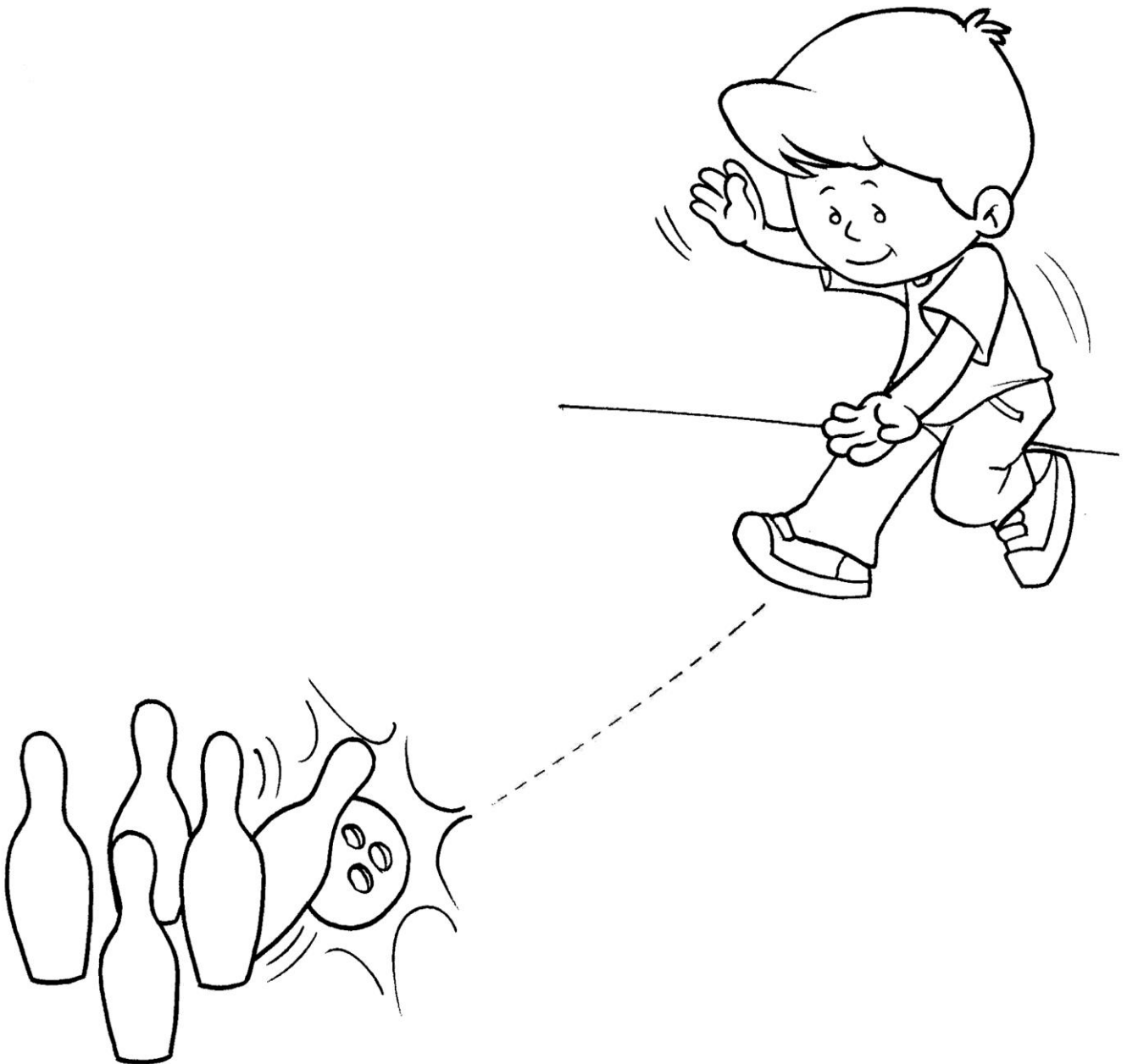






Nome: Data:

Passa o dedo com a tinta sobre o pontilhado e ajuda nosso amiguinho a derrubar os pinos de boliche.

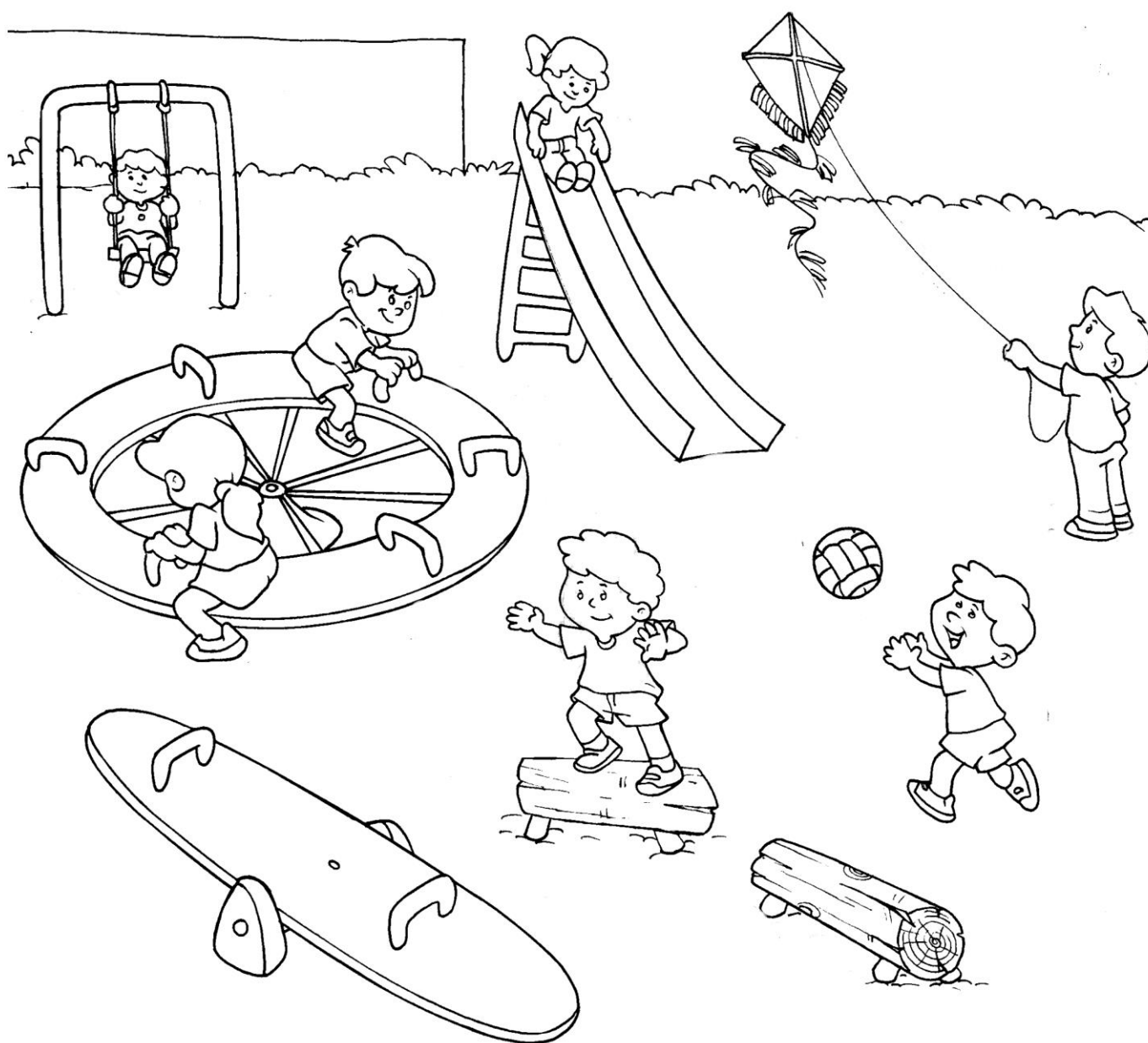






Nome: Data:

Pinte o que você mais gosta de brincar.

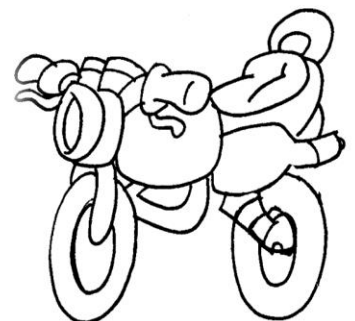
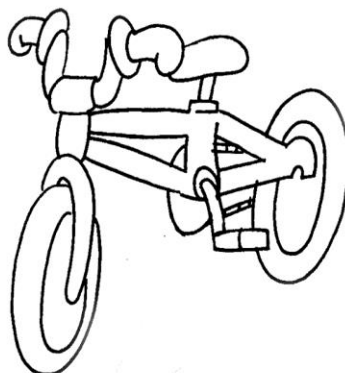
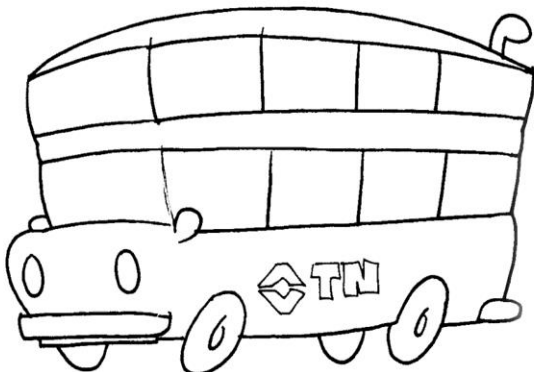
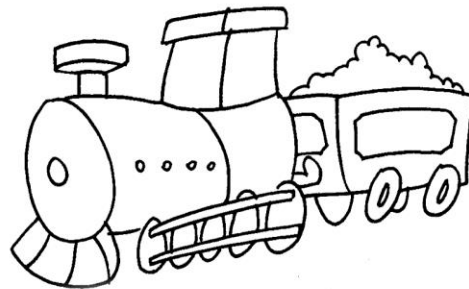
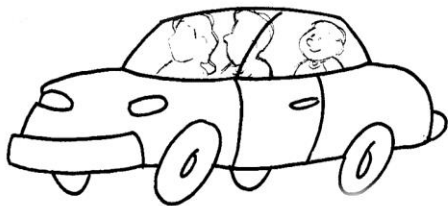
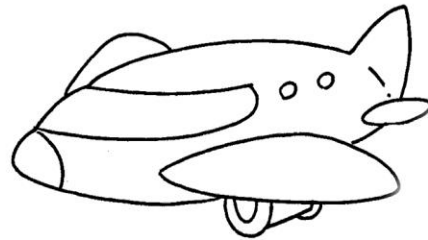
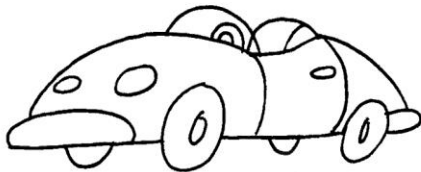
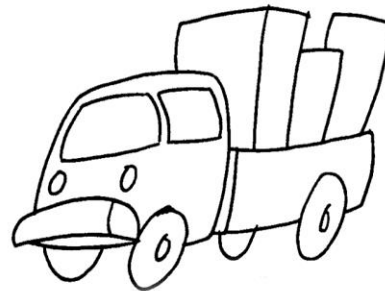
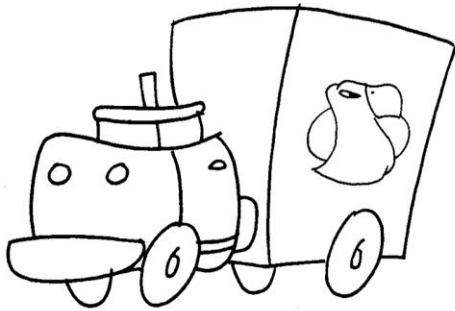






Nome: Data:

Pinte o meio de transporte que você usa para ir à escola.







Nome: Data:

Peça para a mamãe encontrar fotos ou desenhos.

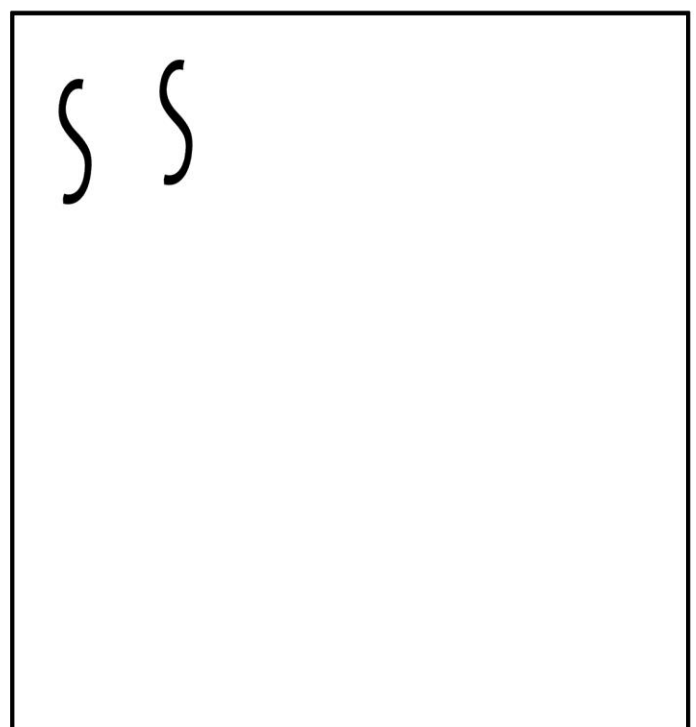
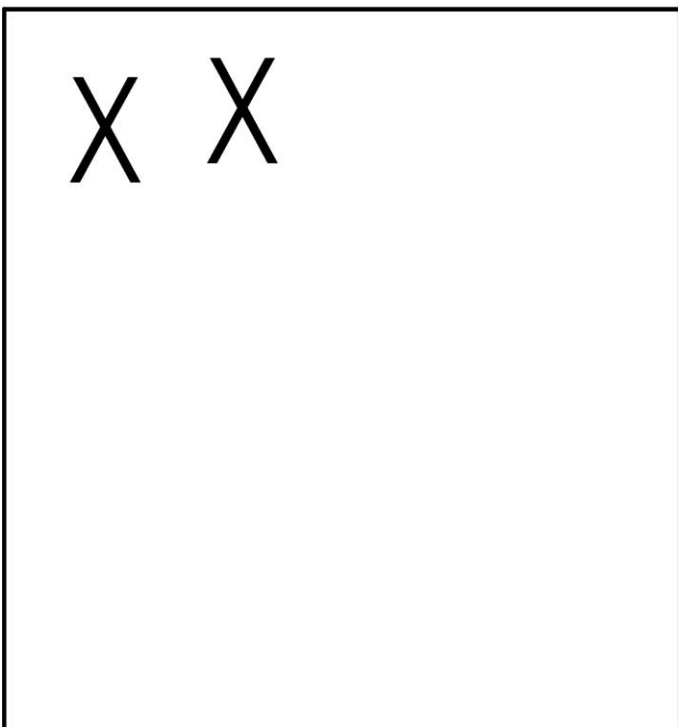
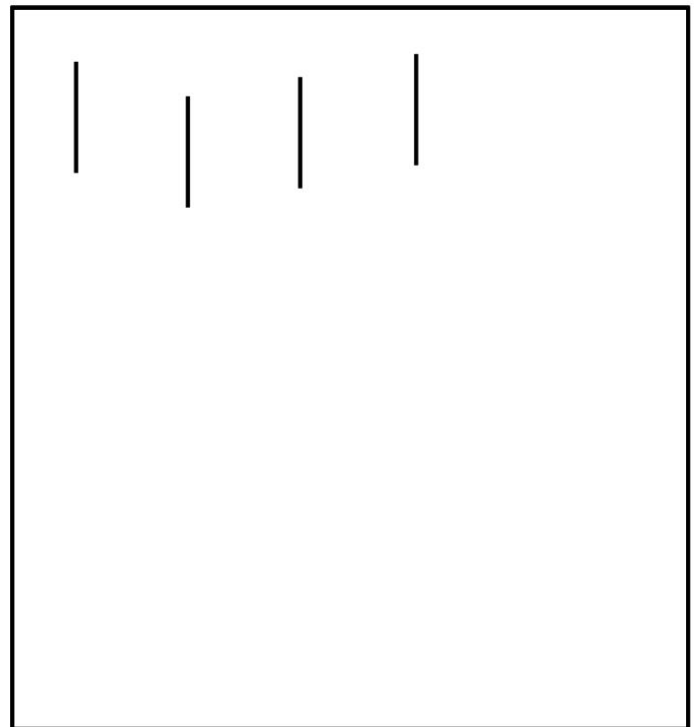
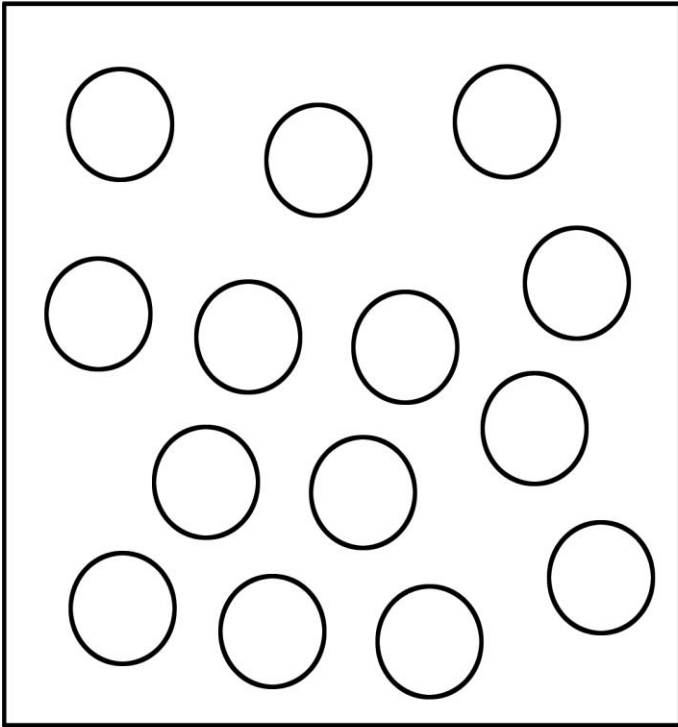
<i>Quando nasci eu era assim</i>	<i>Meu primeiro aniversário</i>
<i>Aqui eu tinha ____ anos</i>	<i>Aqui é minha casa</i>
<i>Essa é minha família</i>	<i>Olha eu hoje</i>





Nome: Data:

Siga o modelo e preencha cada quadrado.

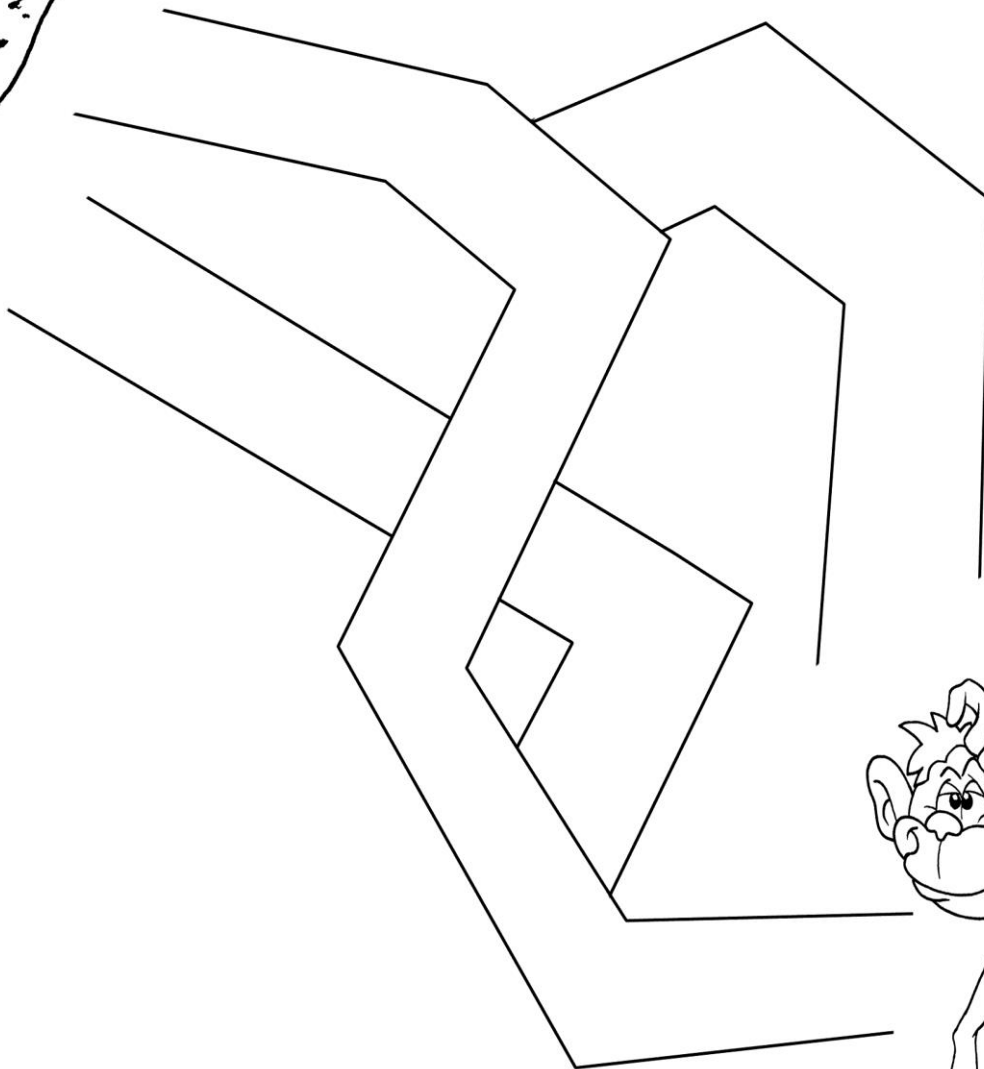






Nome: Data:

Ajude o macaquinho a encontrar sua refeição predileta.

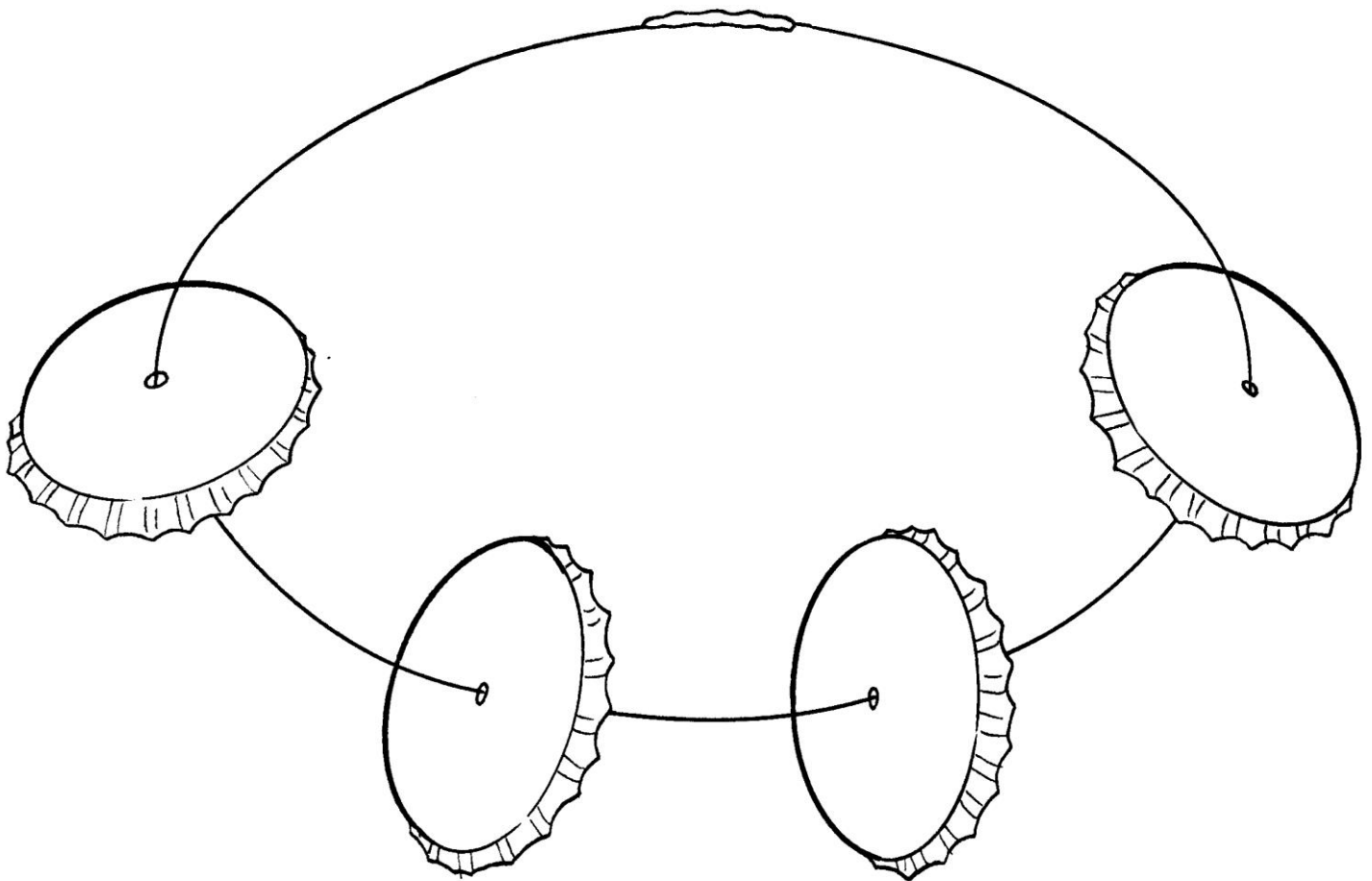






Nome: Data:

Aqui você aprenderá um outro instrumento musical. Pegue um arame e tampinhas de garrafa, fure e passe pelo arame, quando passar de 4 a 5 tampinhas dê um nó no arame e aí estará pronto um gostoso chocalho.

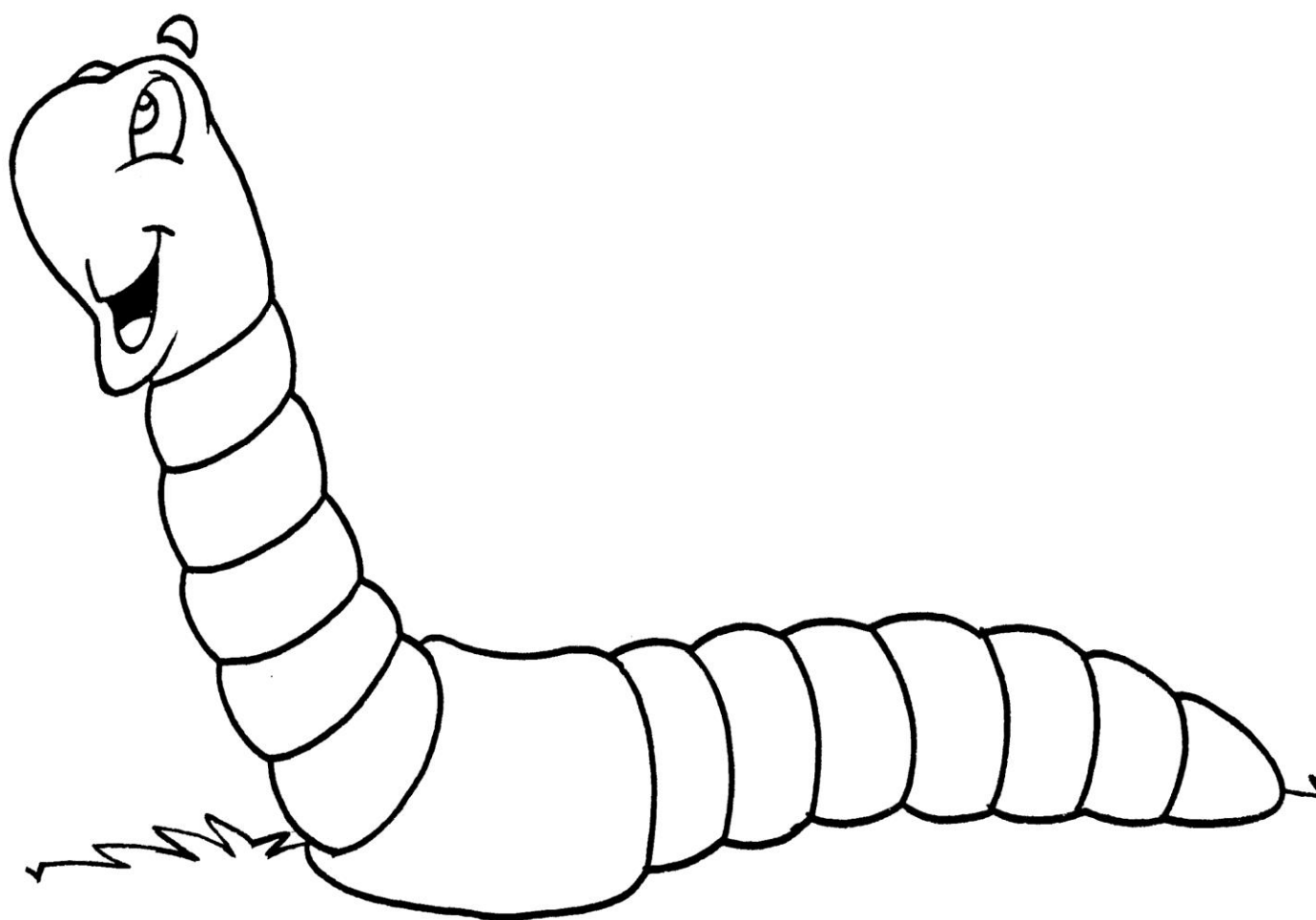






Nome: Data:

Pinte a minhoca bem colorida.

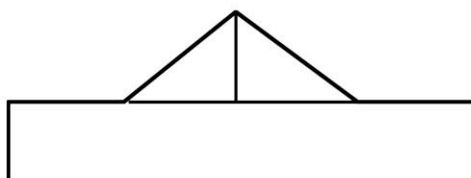
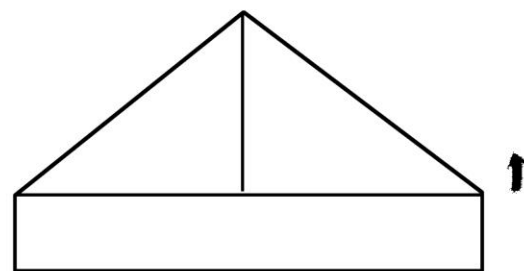
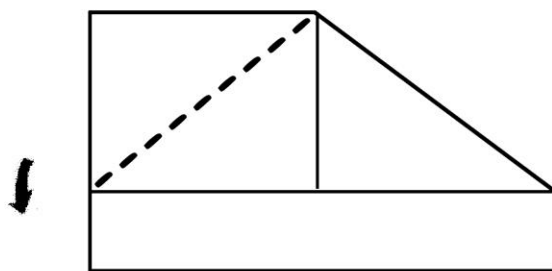
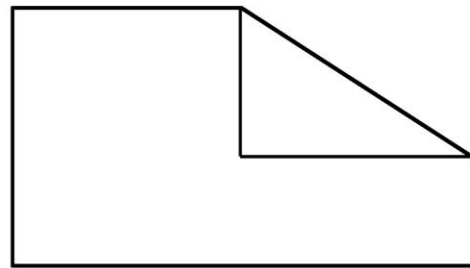
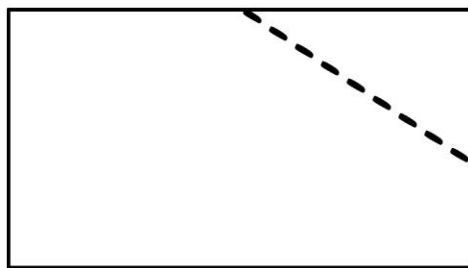
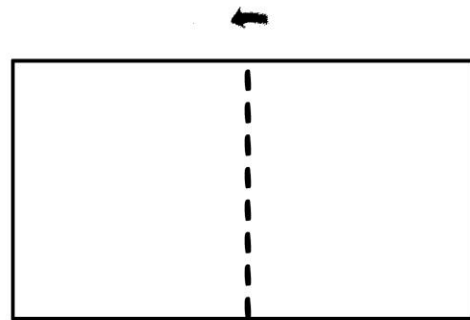




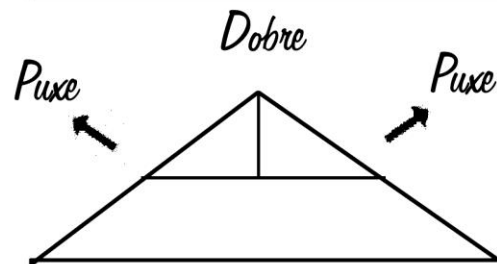
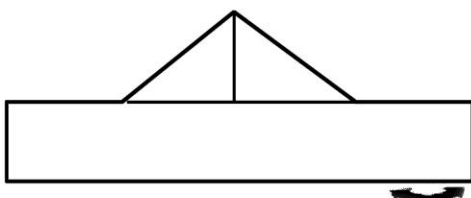


Nome: Data:

Vamos fazer uma dobradura? Você vai precisar de um pedaço de papel (folha sulfite) para construir um barquinho a vela.
Siga as instruções:



Vire e faça a mesma coisa



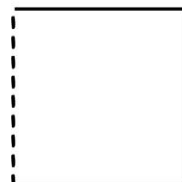
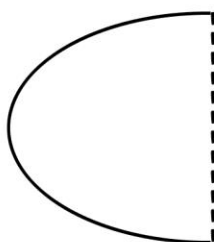
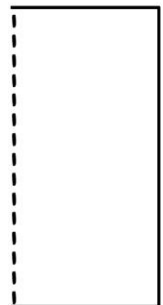
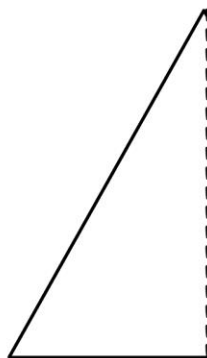
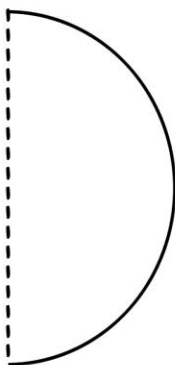
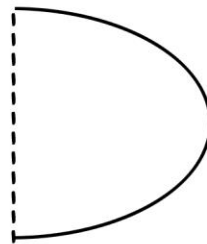
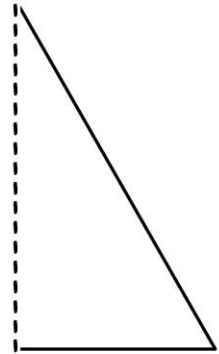
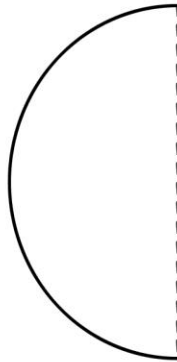
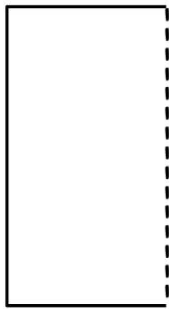
Abra como se fosse um chapéu





Nome: Data:

Ligue cada metade formando um inteiro.







Nome: Data:

Descubra o nome do bichinho que aparece na adivinhação.

*Roc, Roc, Roc, Roc
Barulho ele faz de fato
Come queijo, rói a rede,
Esse bichinho é o*

Você descobriu qual é o bichinho? Desenhe no quadro abaixo.

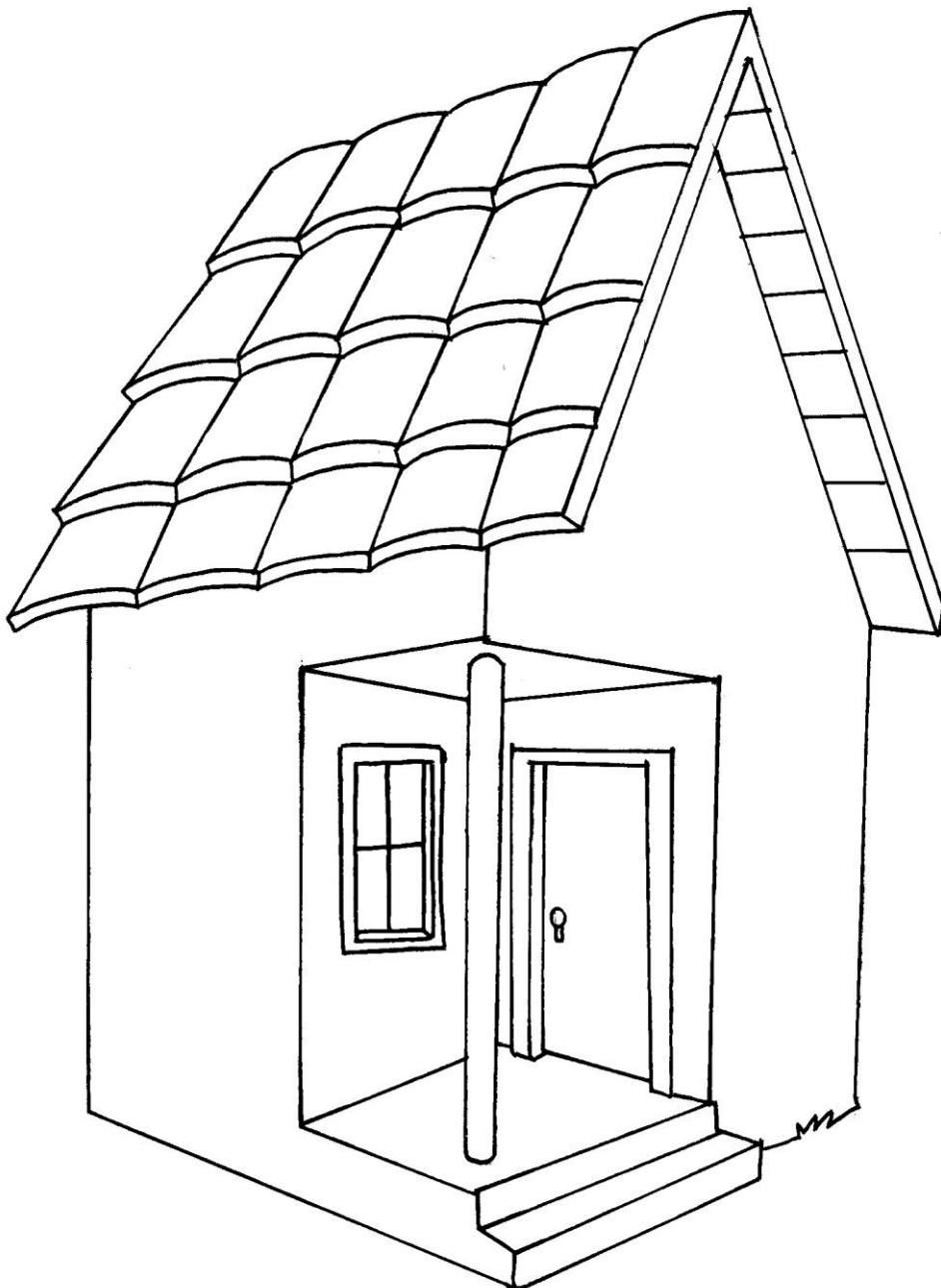




Nome: Data:

Vamos colorir:

- o telhado de vermelho;
- a janela de amarelo;
- a porta de marrom;
- a escada de azul;
- as paredes da casa de verde.

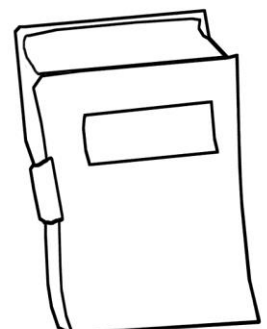
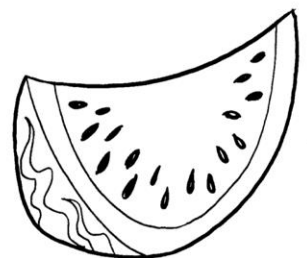
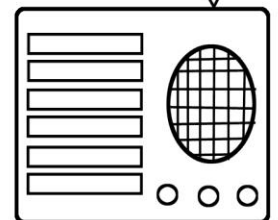
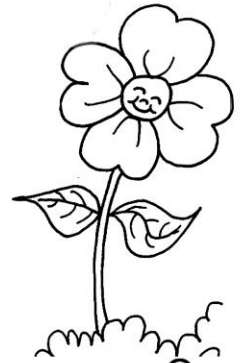
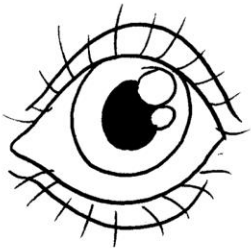






Nome: Data:

Ligue corretamente os órgãos dos sentidos com os objetos correspondentes.







Nome: Data:

Você gosta de esportes? Pinte qual você mais gosta.





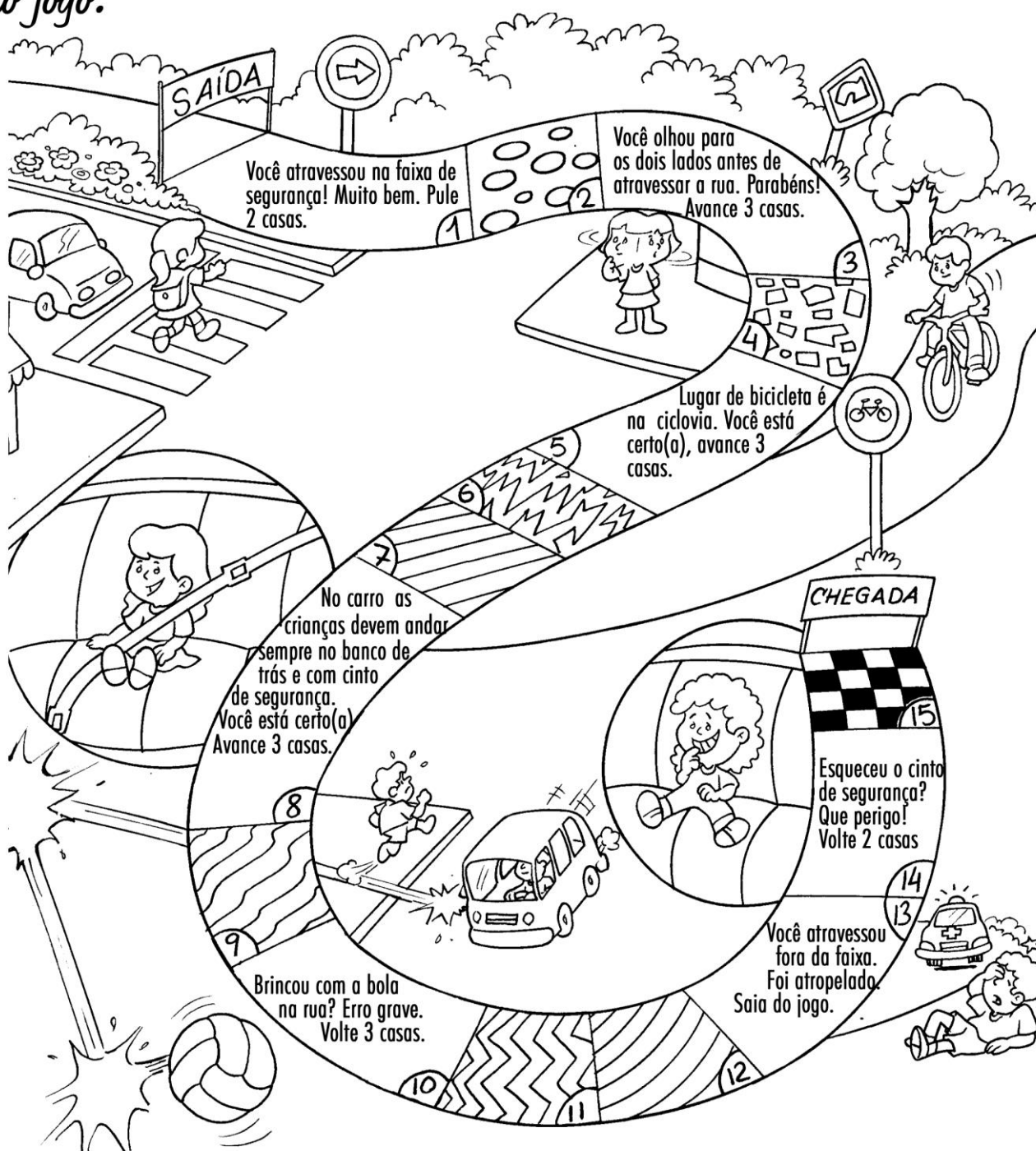


Nome: Data:

Este joguinho é muito fácil!

Como jogar: - jogue o dadinho e ande o número de casas que sair.
- em algumas casas há observações sobre o trânsito.

Siga as instruções dadas. Use feijão ou botão para marcar o lugar no jogo.

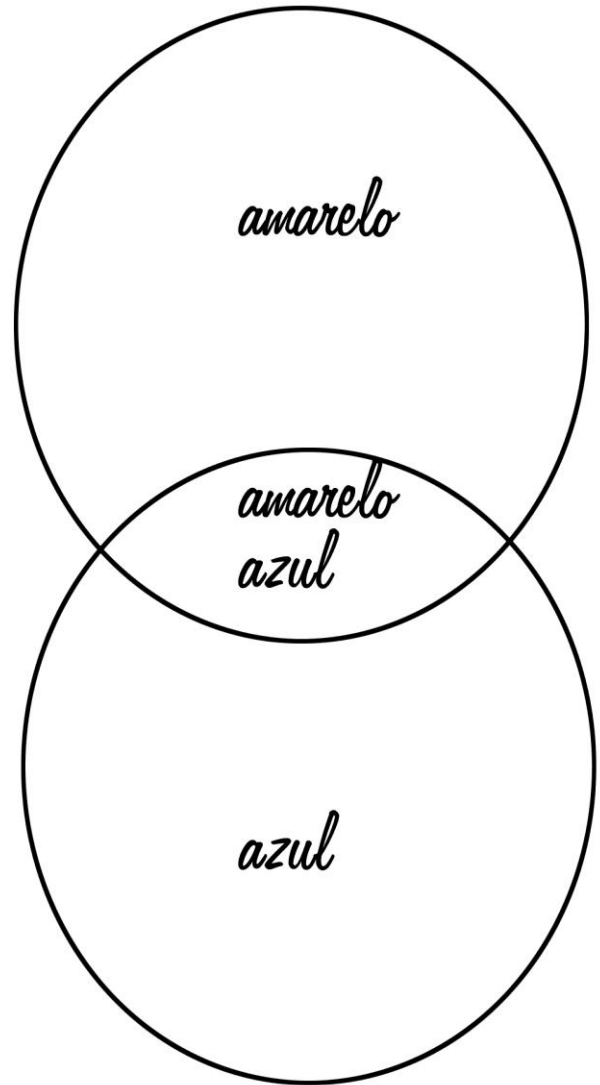
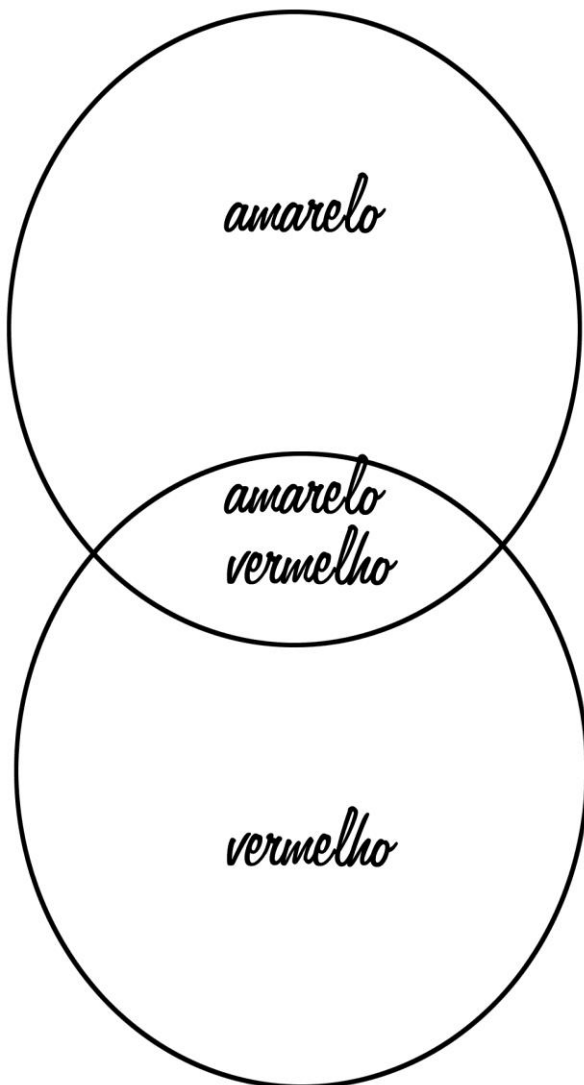






Nome: Data:

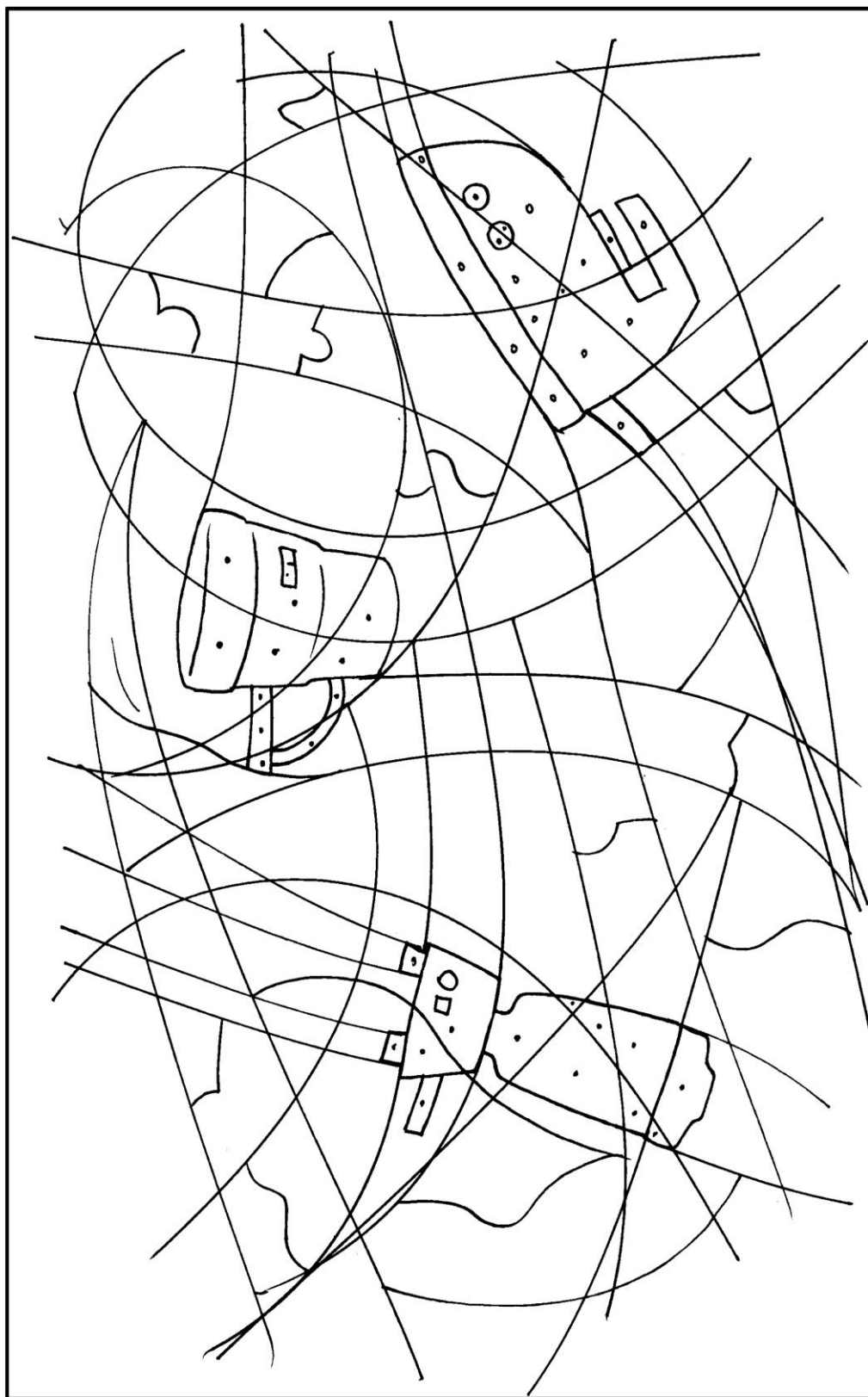
Pinte como se pede e veja a mistura de cores. Qual a nova cor que surgiu?







Nome: Data:



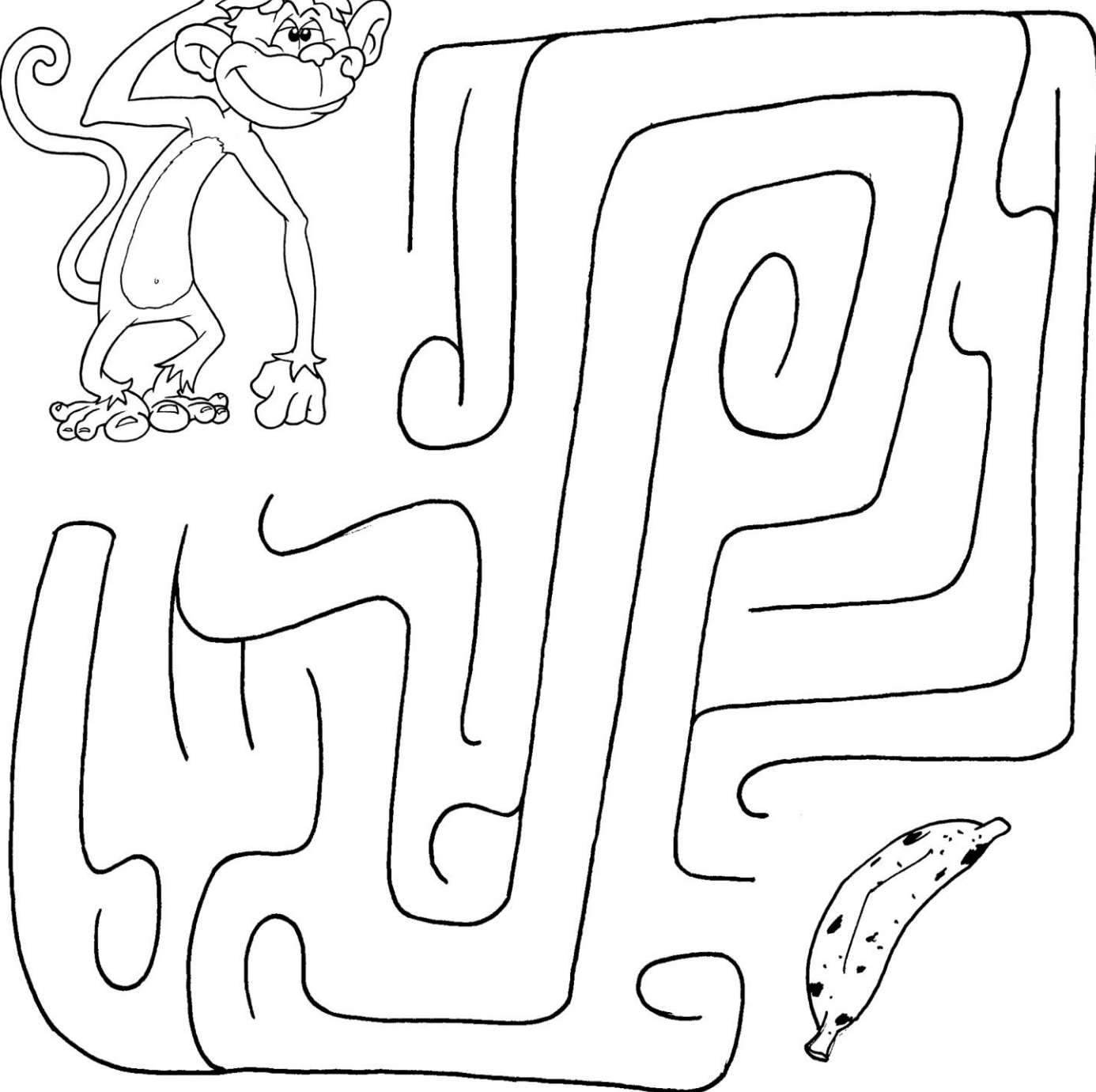
Pinte as pontalhas e descubra os eletrodinâmicos.





Nome: Data:

Ajude o macaco a encontrar a banana.

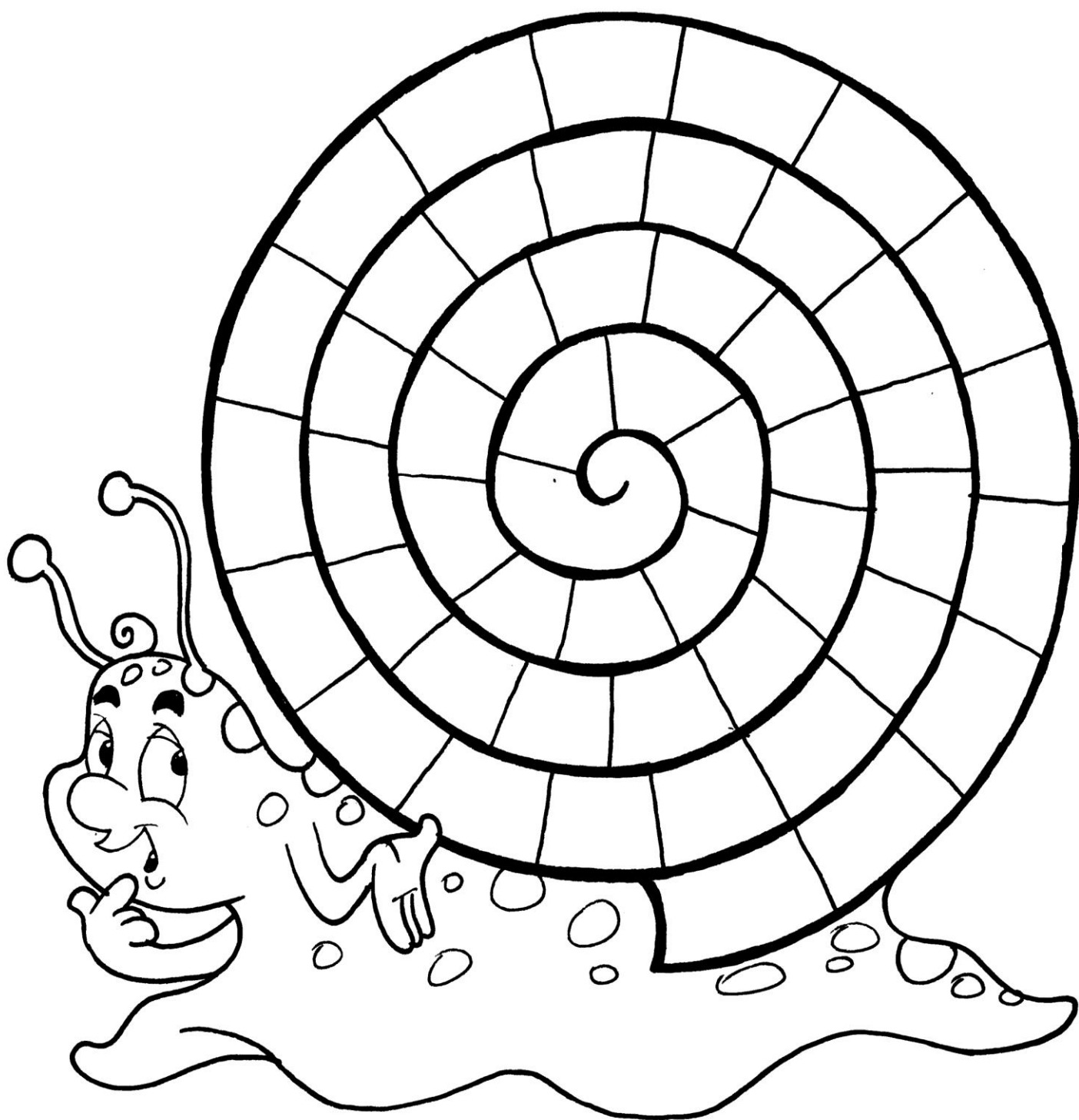






Nome: Data:

Usando as cores vermelho e amarelo, pinte o caracol.

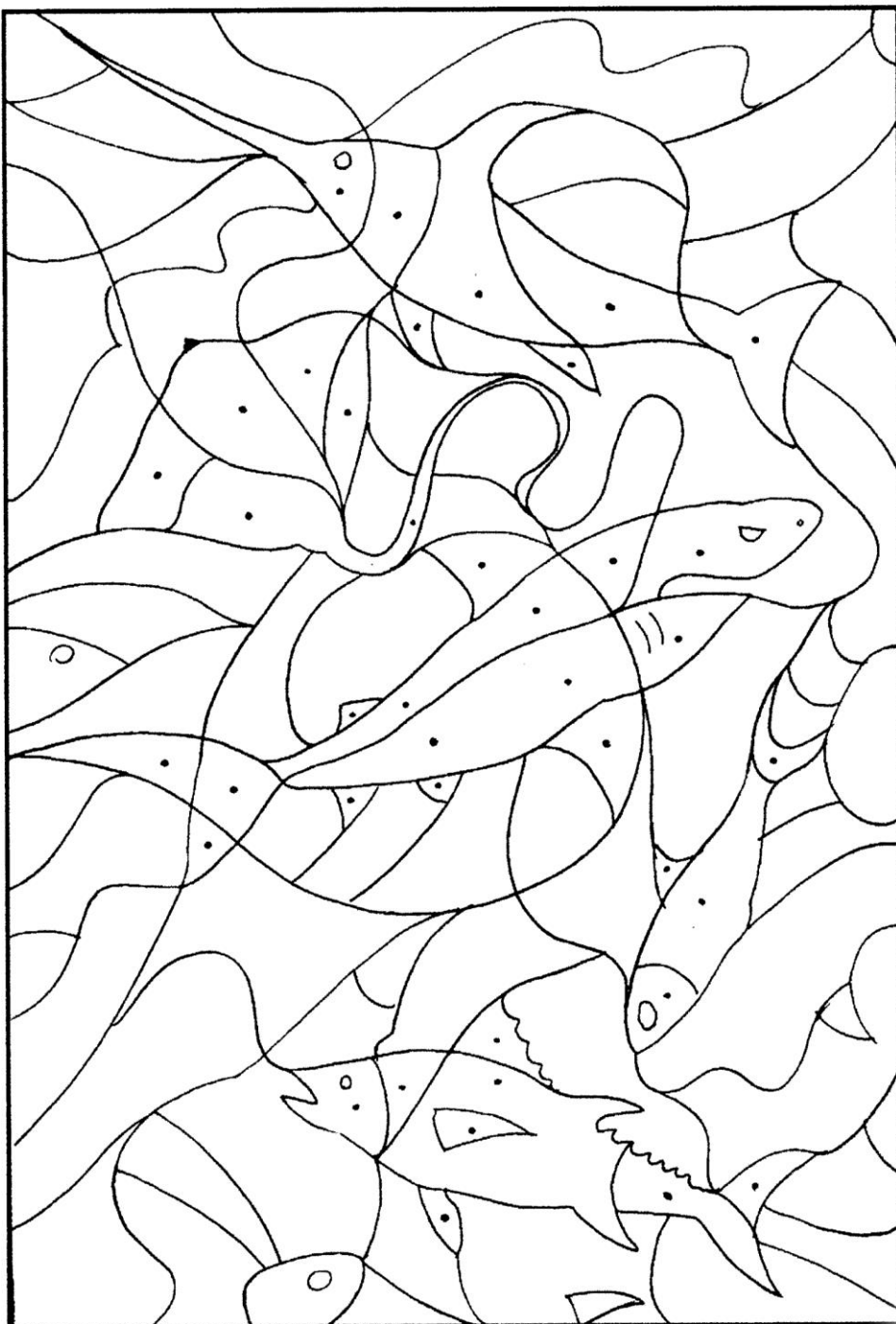






Nome: Data:

*Os peixes são animais que vivem na água.
Descubra, neste desenho, cinco peixes que vivem no mar.
Pinte-os.*

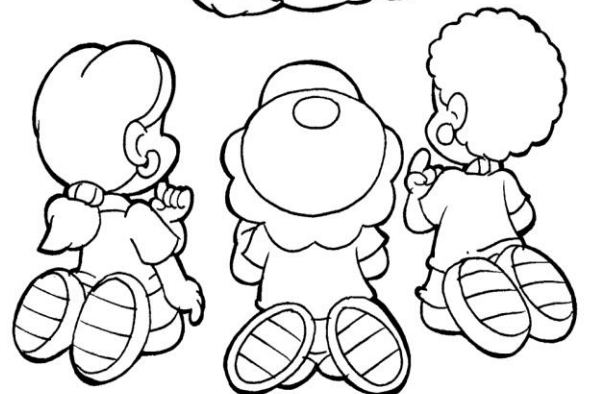
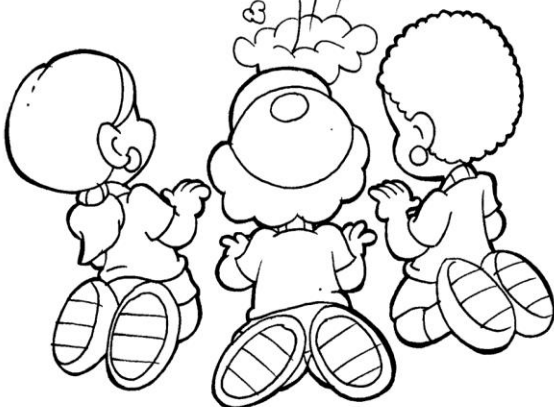
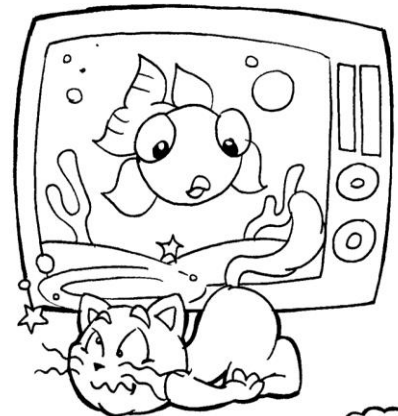
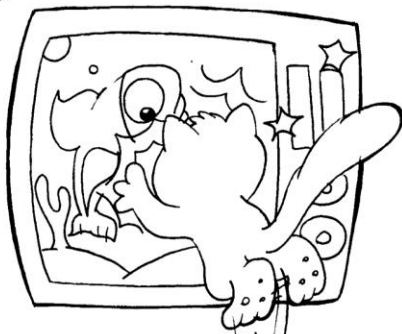
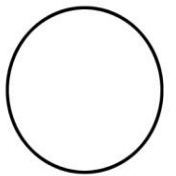
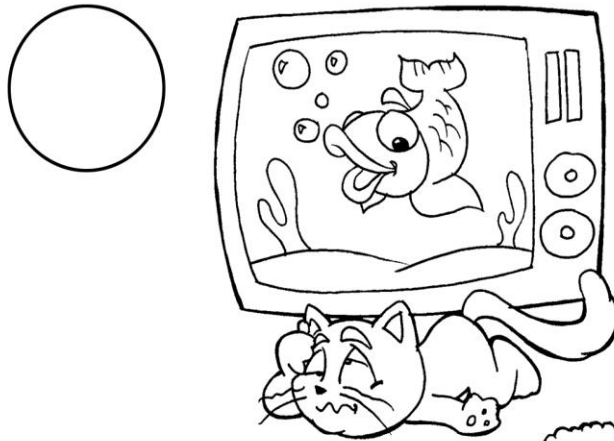






Nome: Data:

Numere as cenas. Depois pinte.

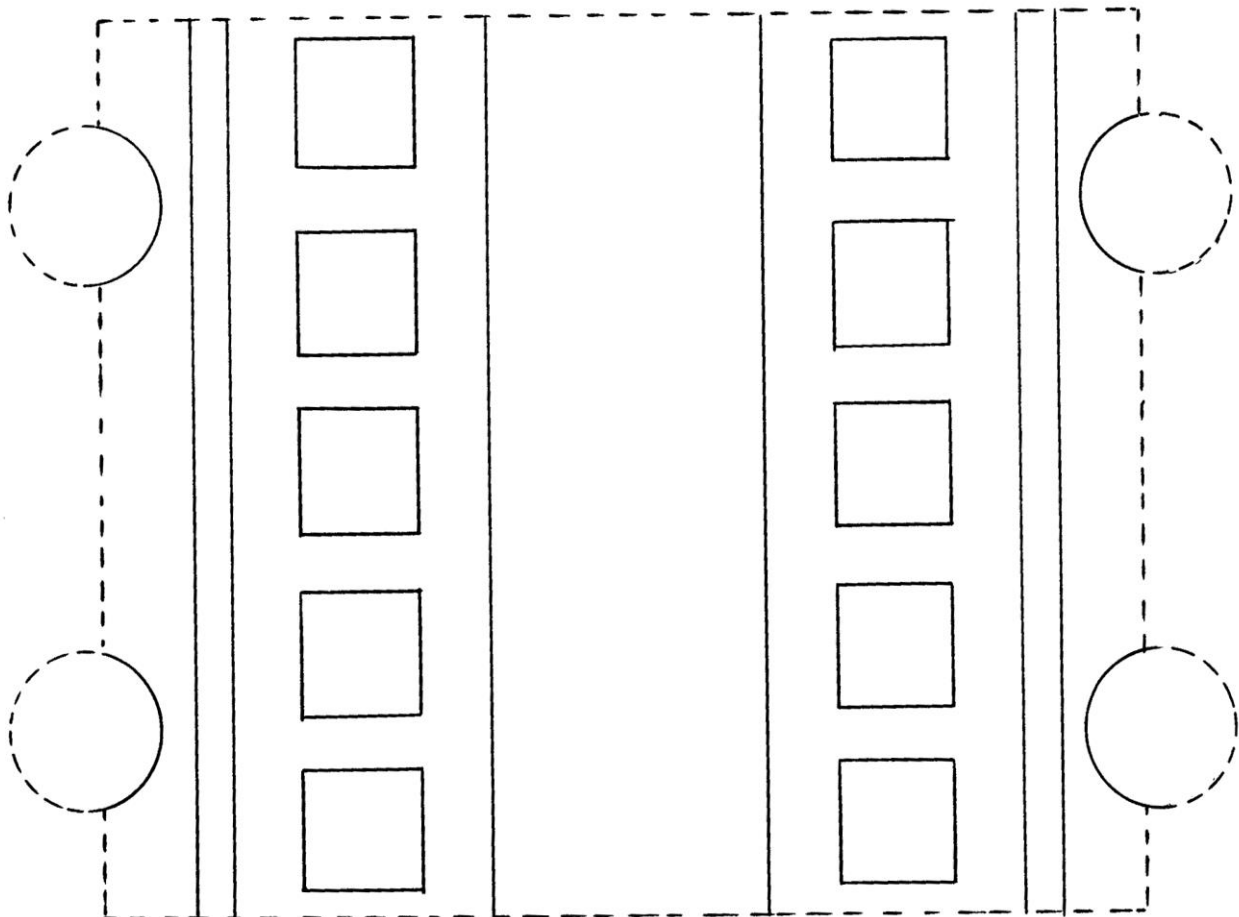






Nome: Data:

Recorte e monte o ônibus. Quantas pessoas cabem?

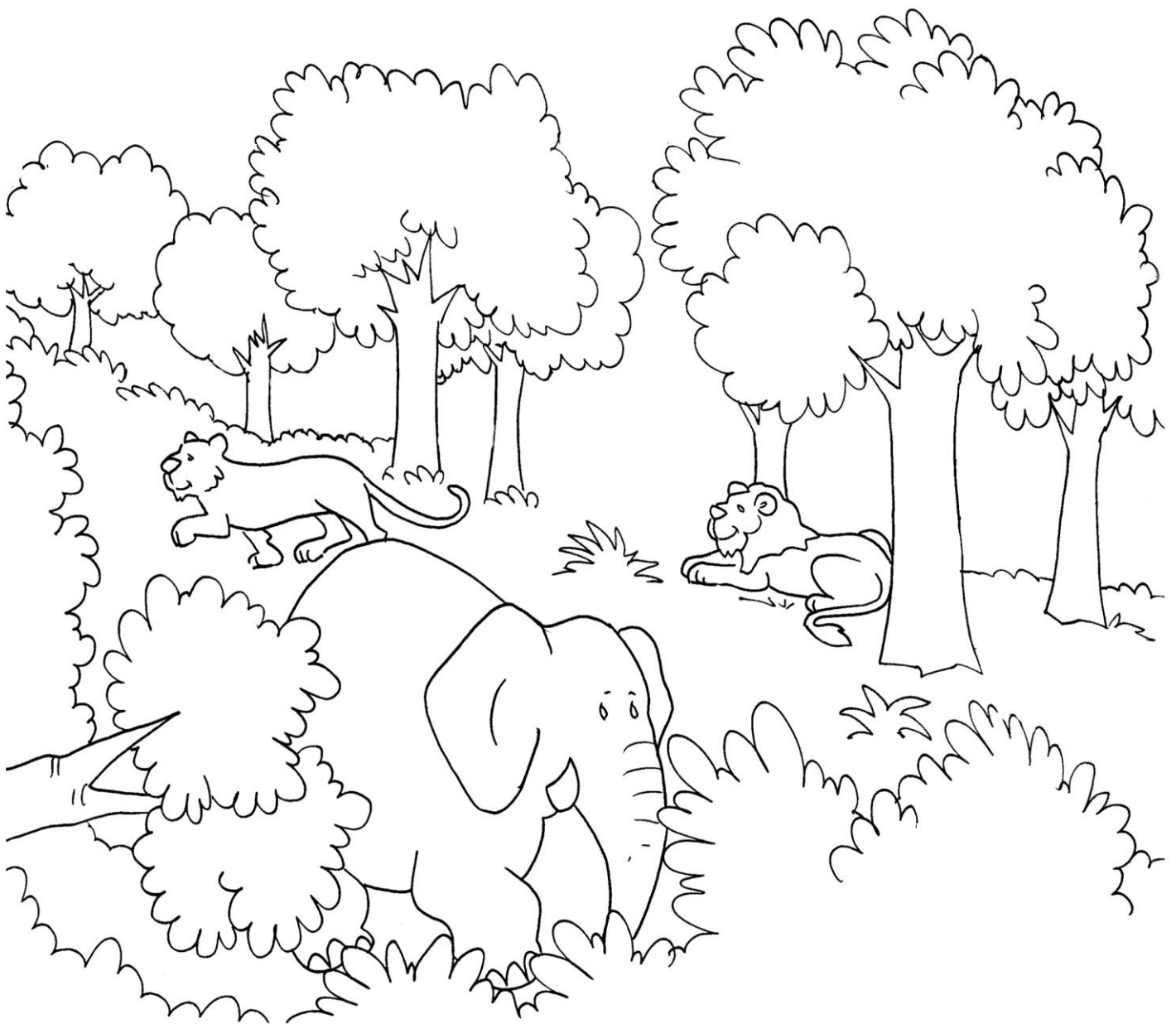






Nome: Data:

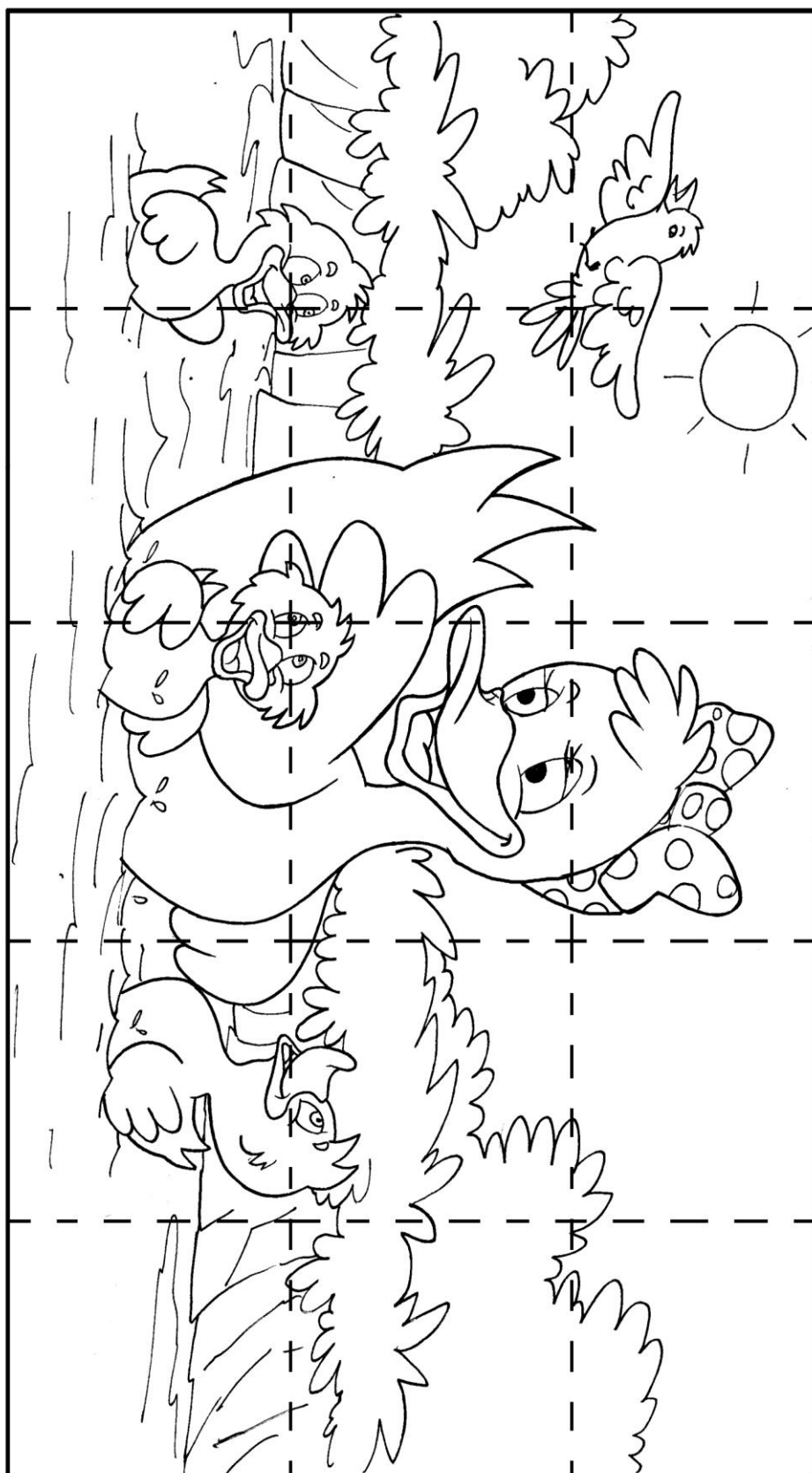
Use a criatividade e faça colagem com pedaços de papel laminado, bolinhas de papel crepom colorido e depois pinte .







Nome: Data:



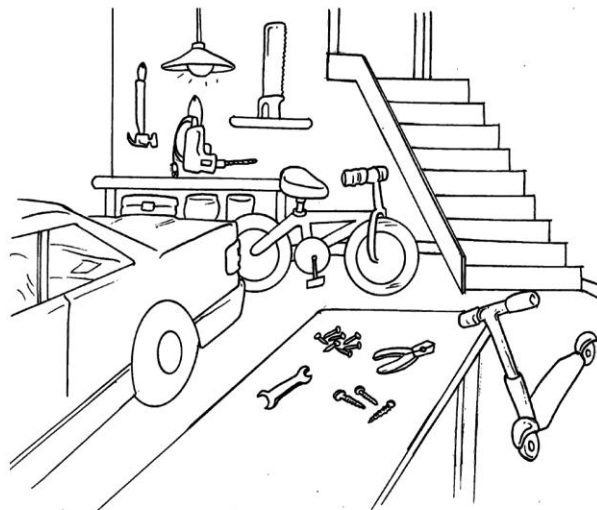
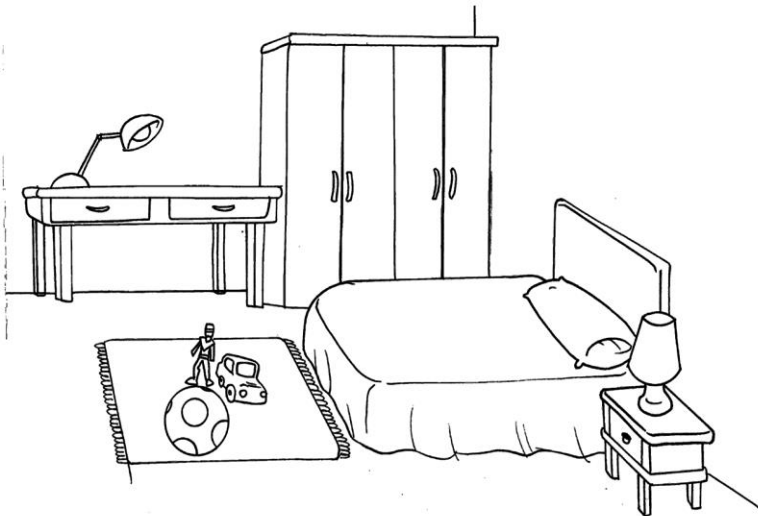
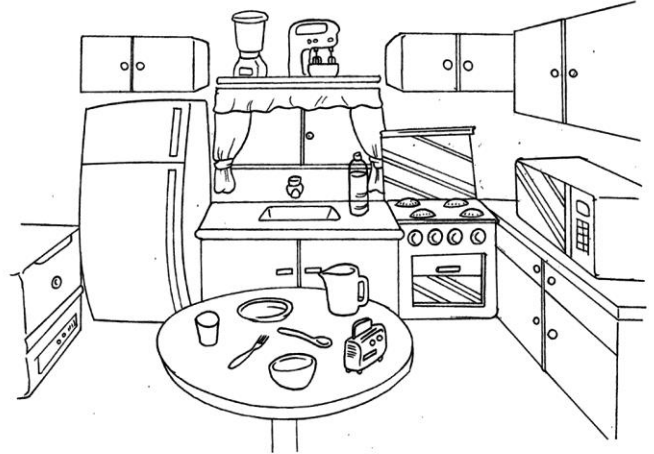
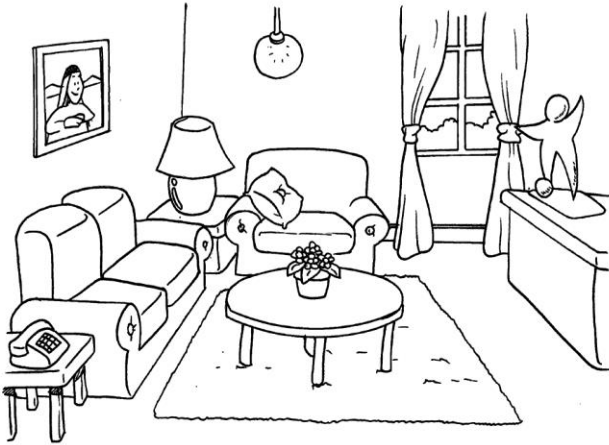
Pinte, depois recorte e monte este quebra cabeça.





Nome: Data:

Todos nós temos uma casa para morar. Pinte bem bonito cada parte de sua casa.







Nome: Data:

Preencha os palhacinhos com as seguintes figuras:   

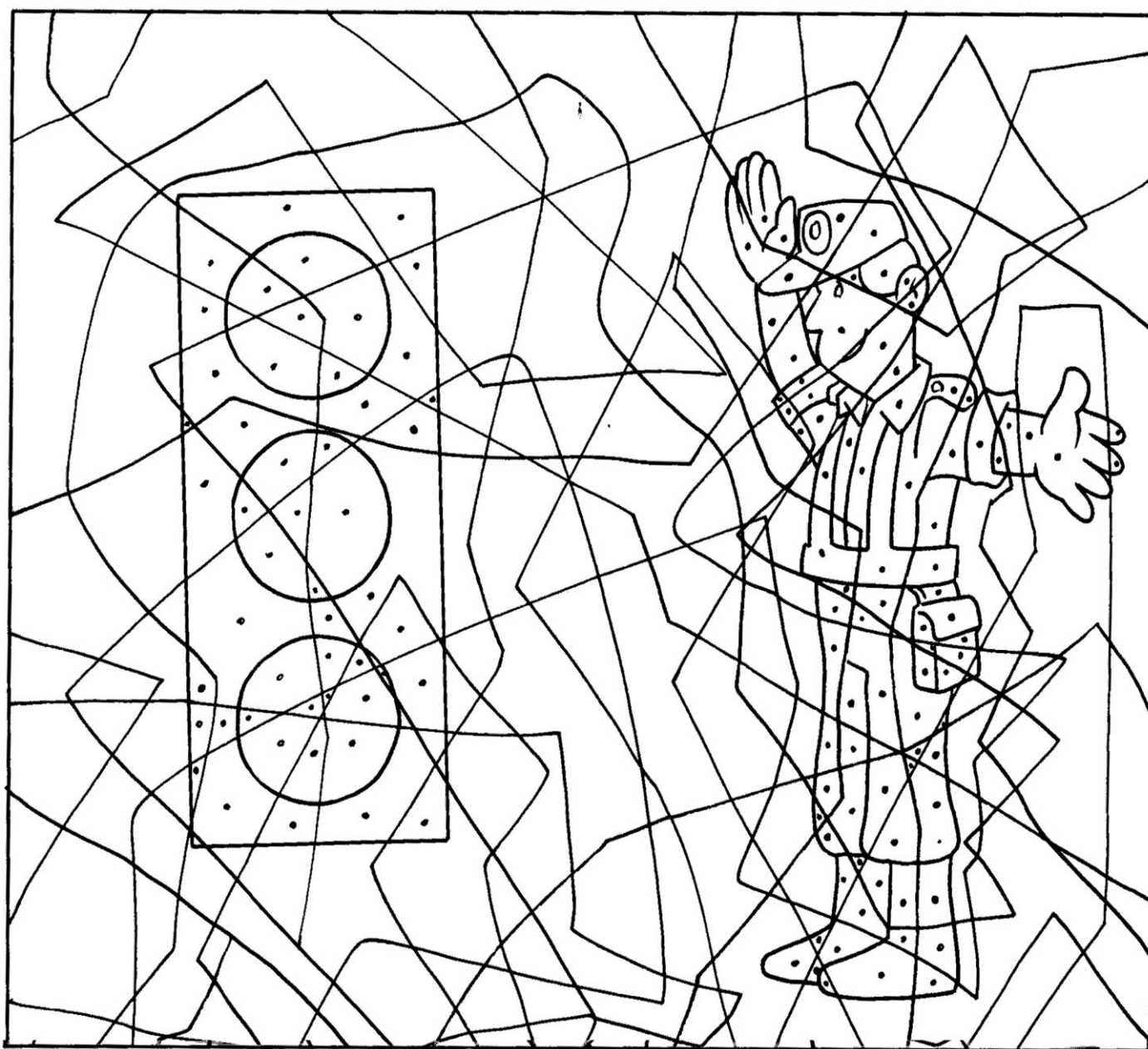






Nome: Data:

Pinte os espaços dos pontinhos e encontre o que você vê no trânsito.

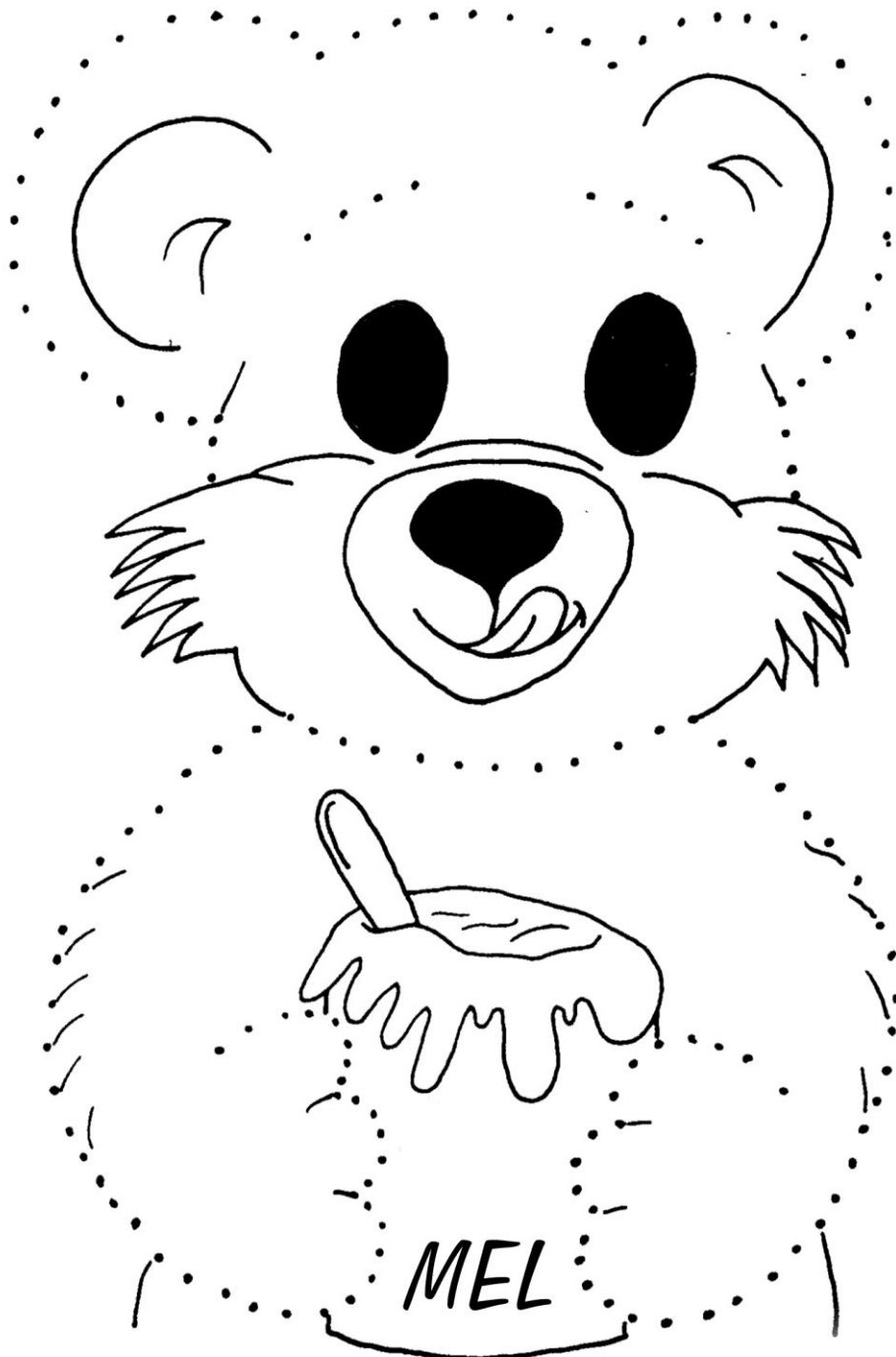






Nome: Data:

Vamos ligar os pontinhos. Depois, amasse bolinhas de papel crepom colorido e cole. Vai ficar lindo!







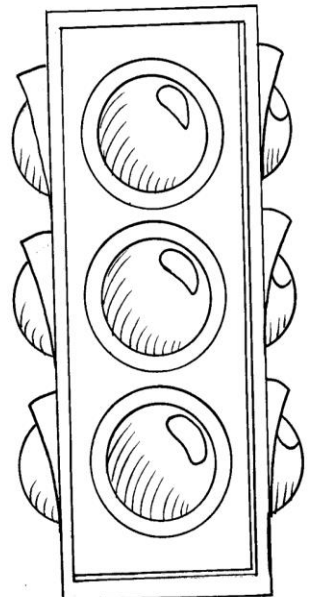
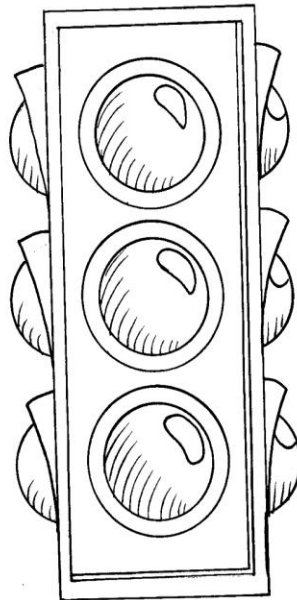
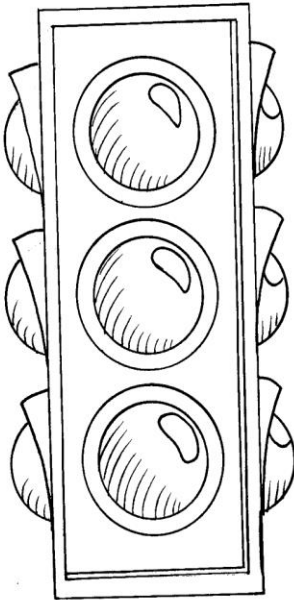
Nome: Data:

Pinte em cada semáforo as cores.

Vermelho : Pare

Amarelo : Atenção

Verde : Siga

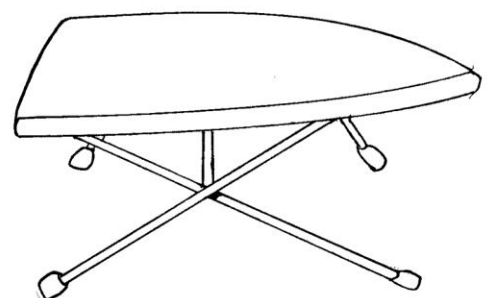
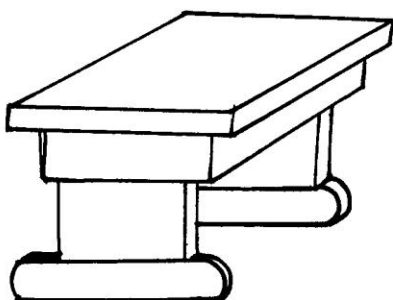
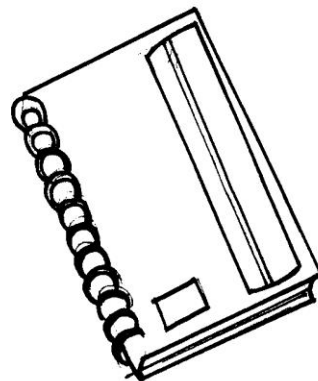
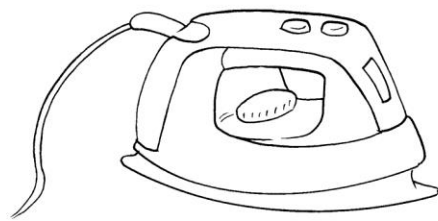
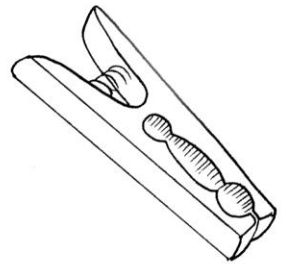
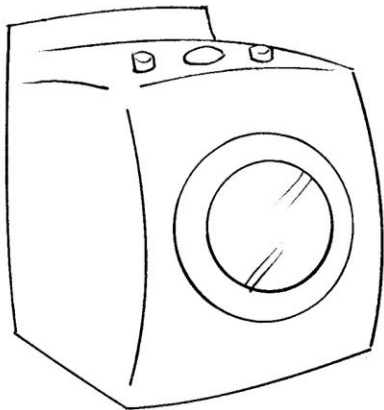






Nome: Data:

Pinte somente os objetos que você usa na escola.

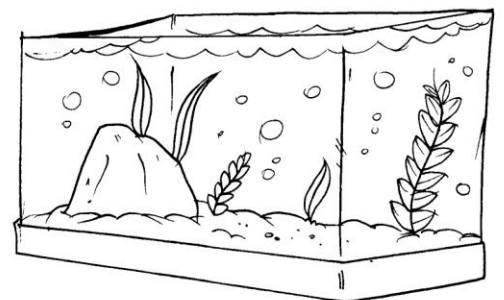
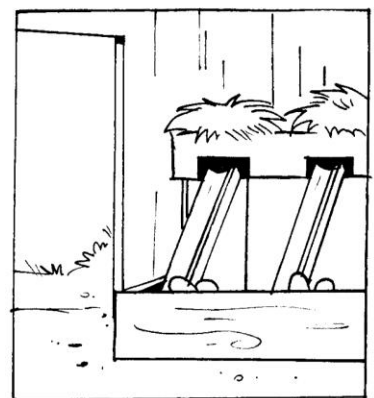
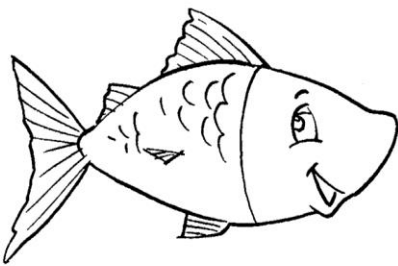






Nome: Data:

Leve os animais até suas casinhas. Agora pinte.







Nome: Data:

Pinte o sorvete que está diferente.

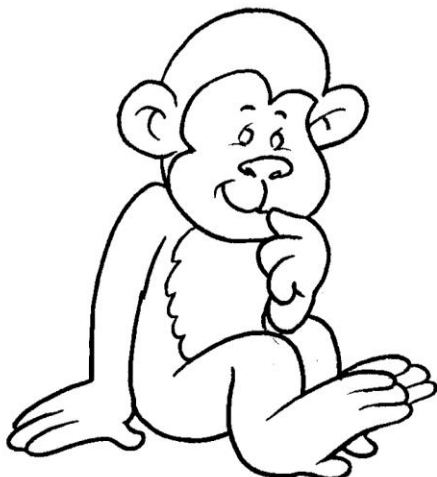
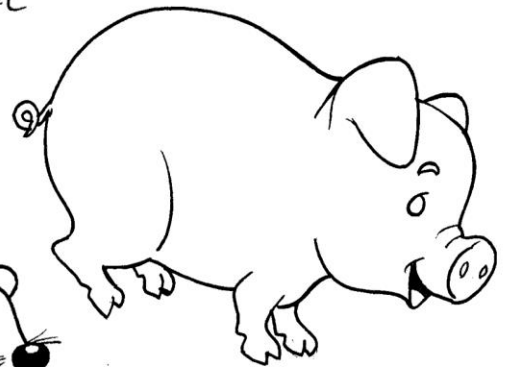
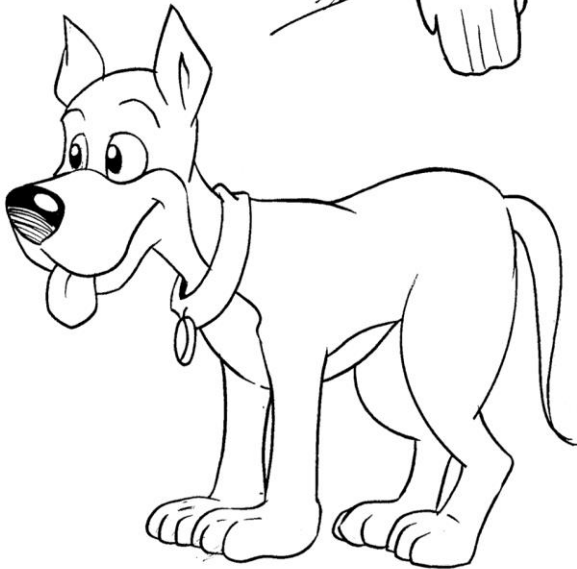
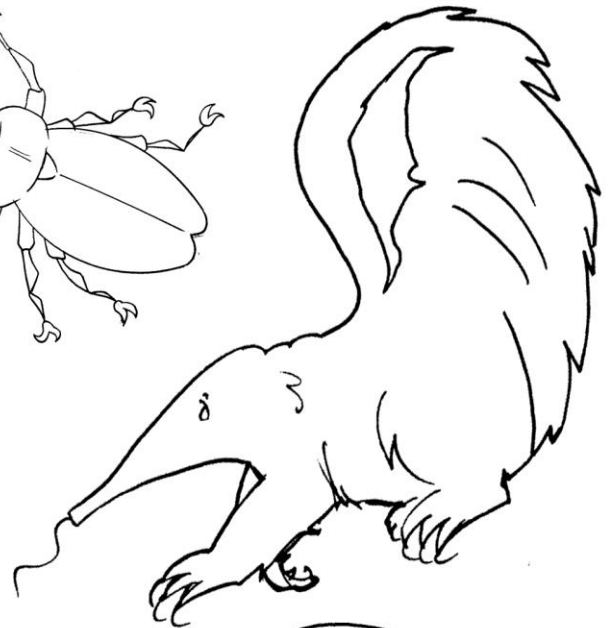
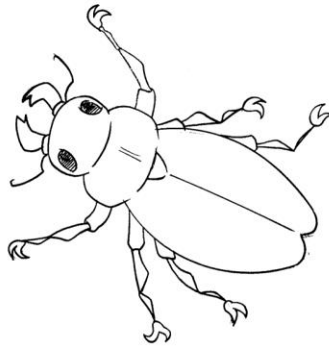






Nome: Data:

Pinte os animais que possuem ossos e risque os que não possuem ossos.







Nome: Data:

Encontre e pinte os objetos do indiozinho.







Nome: Data:

Pinte a fruta que você mais gosta.

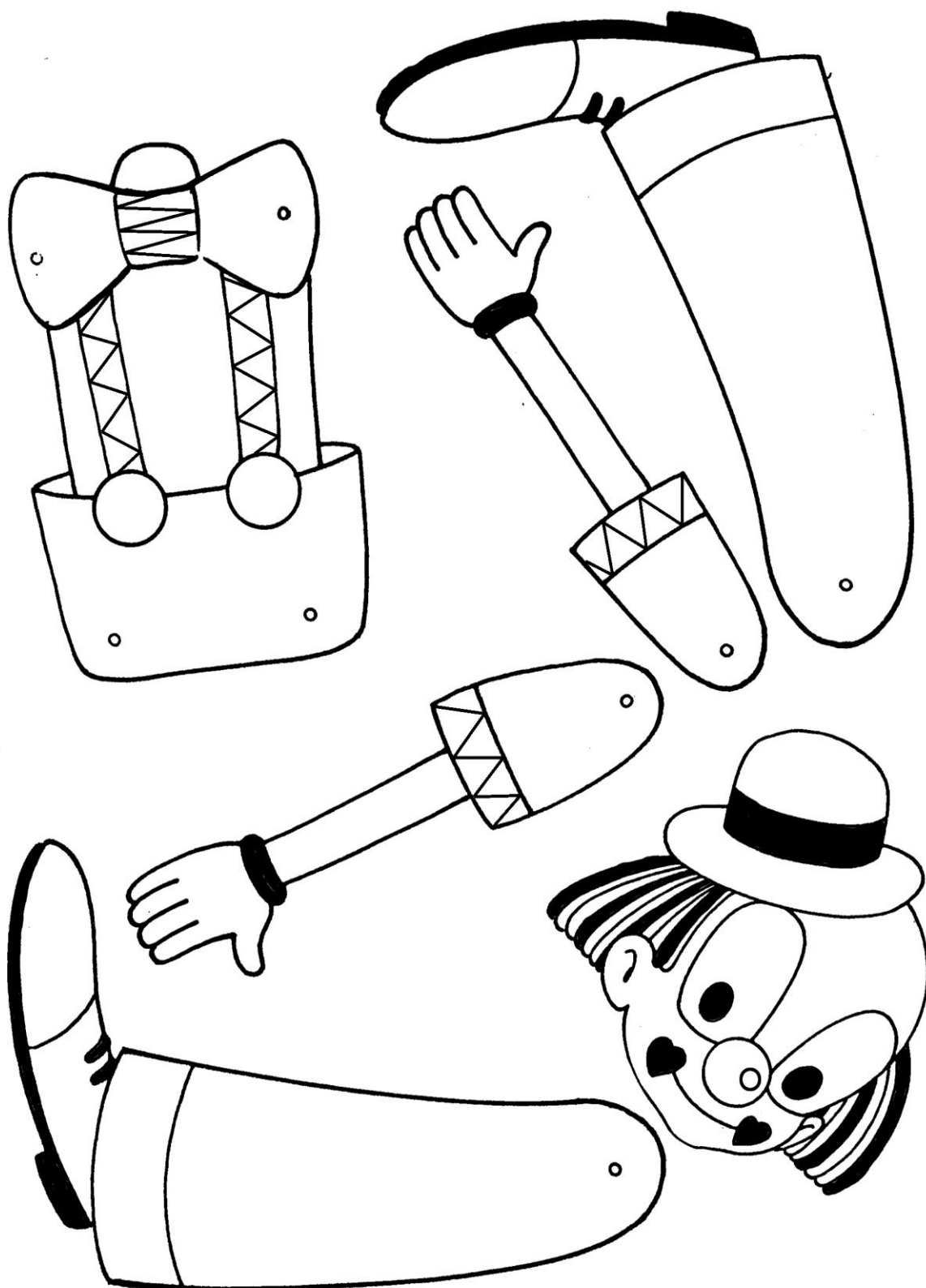






Nome: Data:

Vamos recortar e montar o boneco.

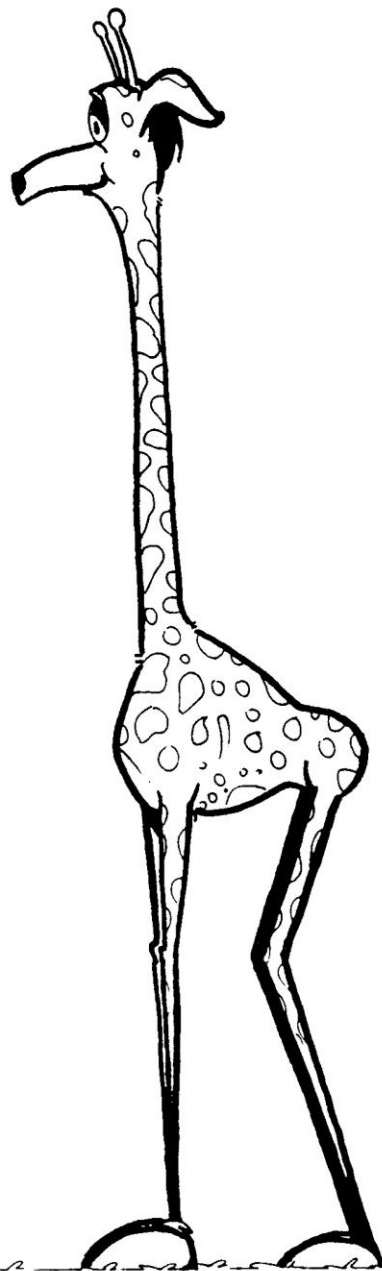






Nome: Data:

Você sabe os nomes desses animais? Pinte o mais baixo.

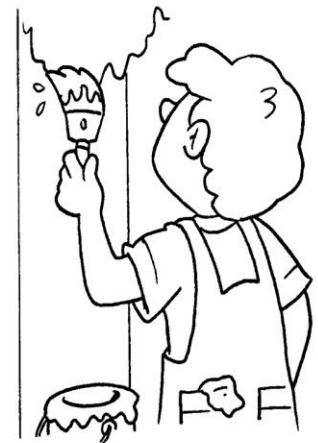
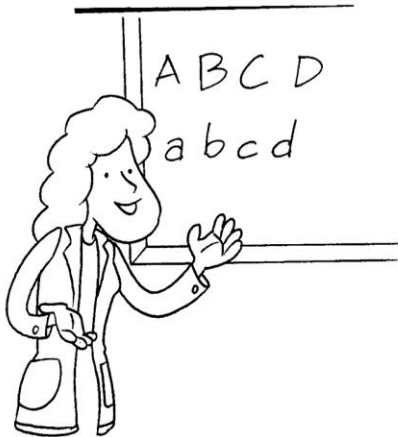






Nome: Data:

Todas as profissões são muito importantes. Você conhece estas profissões? Pinte as que você já observou.

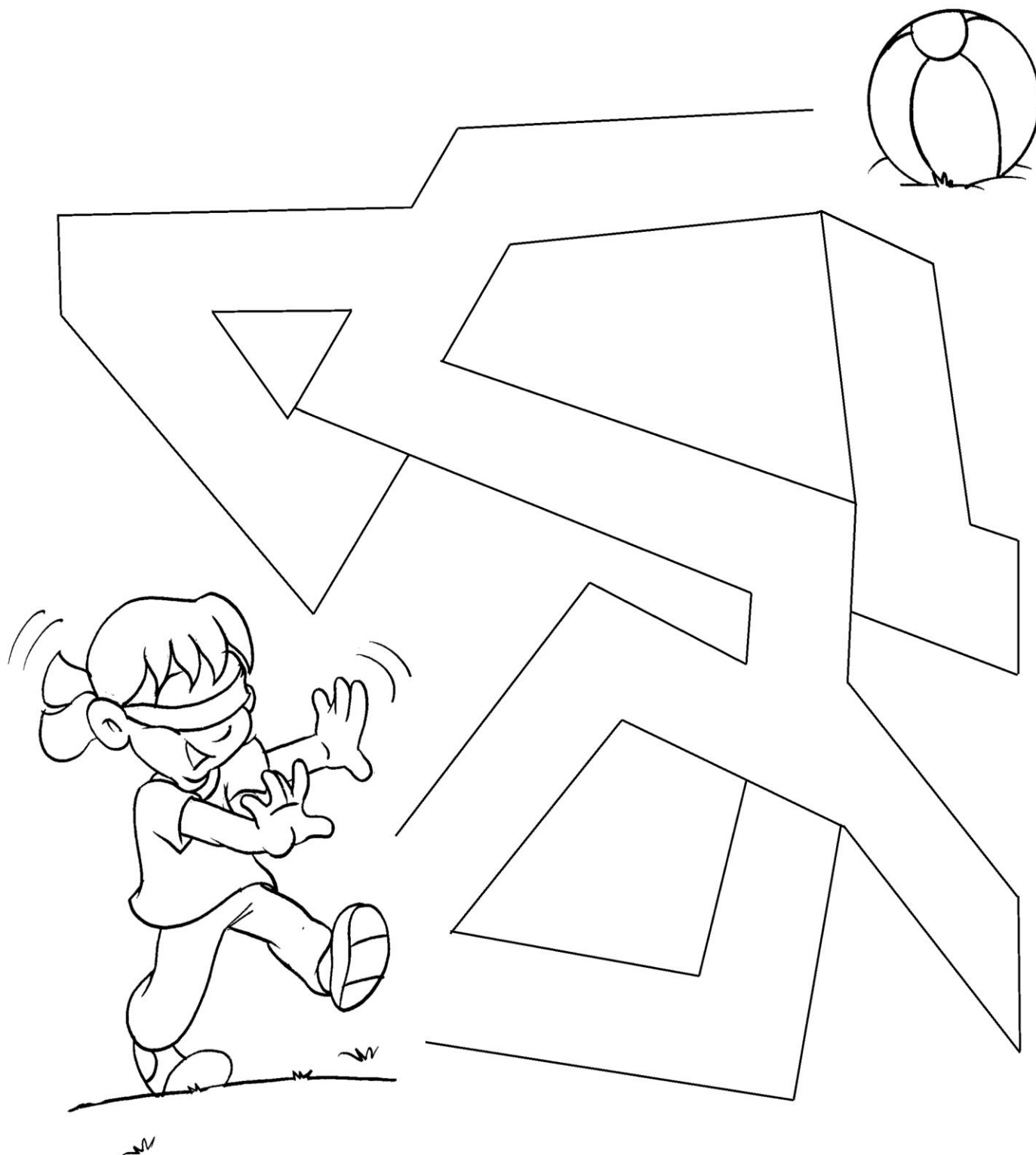






Nome: Data:

Ajude a menina a encontrar a bola.

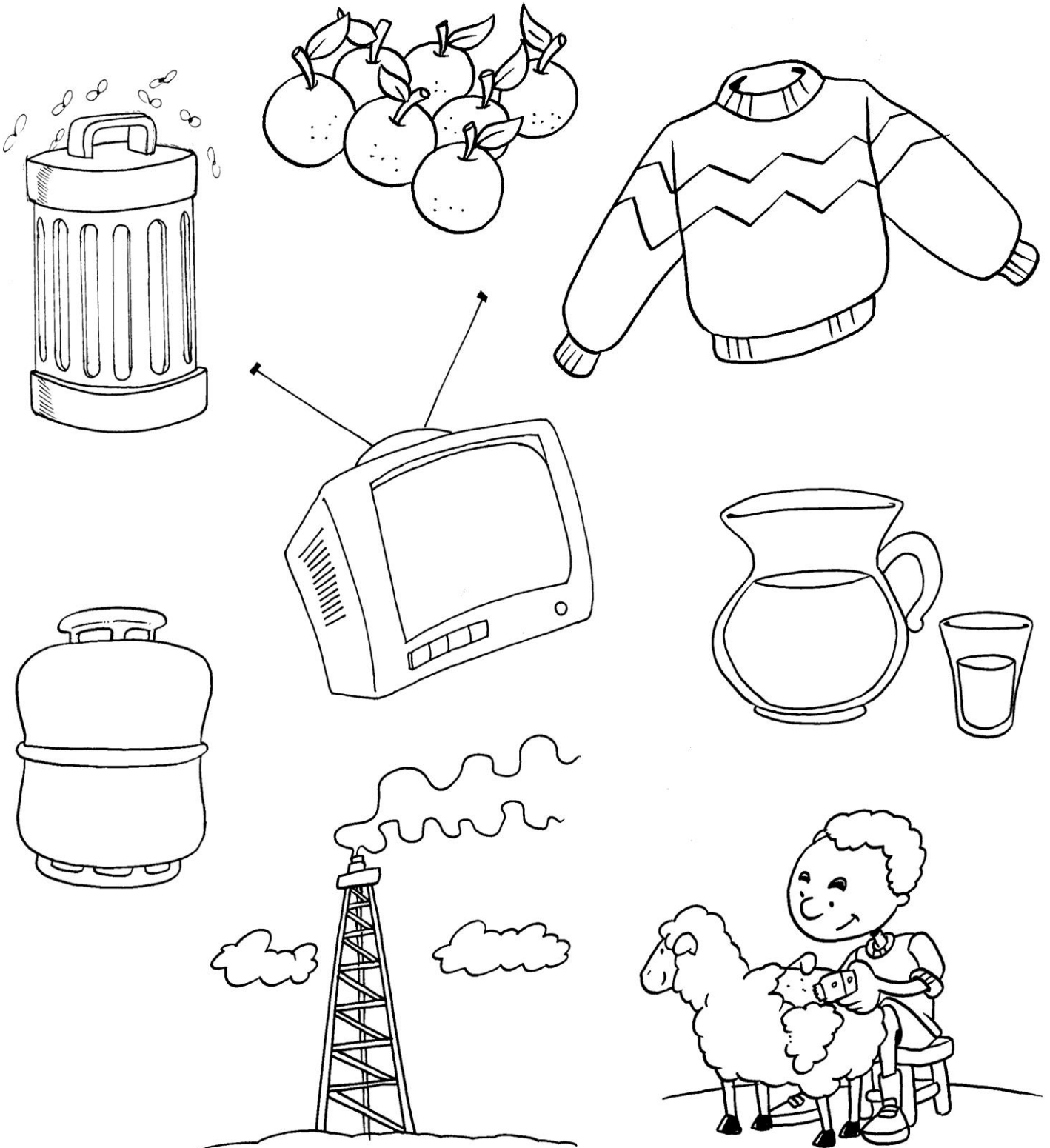






Nome: Data:

Pinte a figura que tem forma de um quadrado.

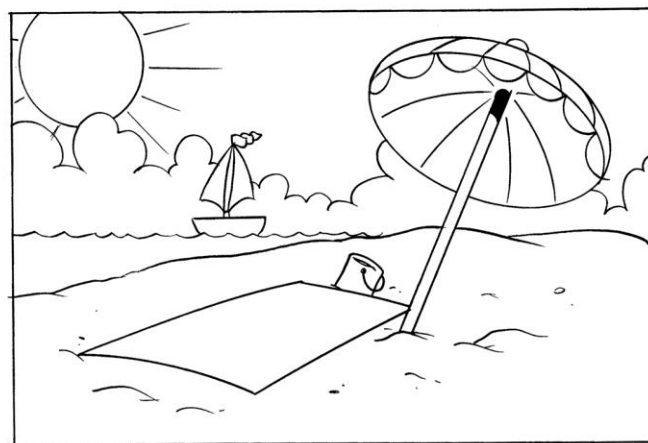
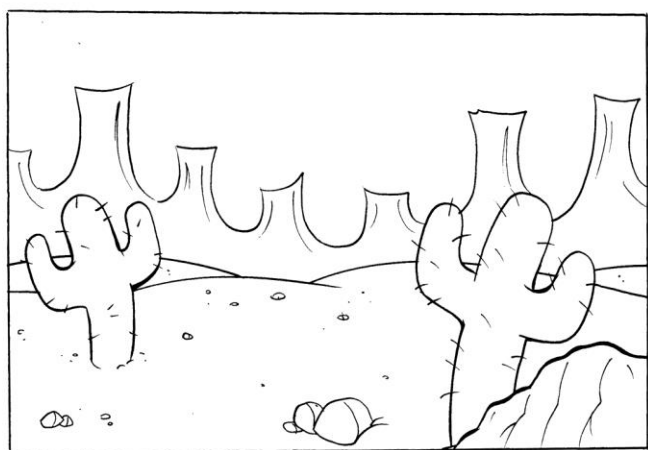
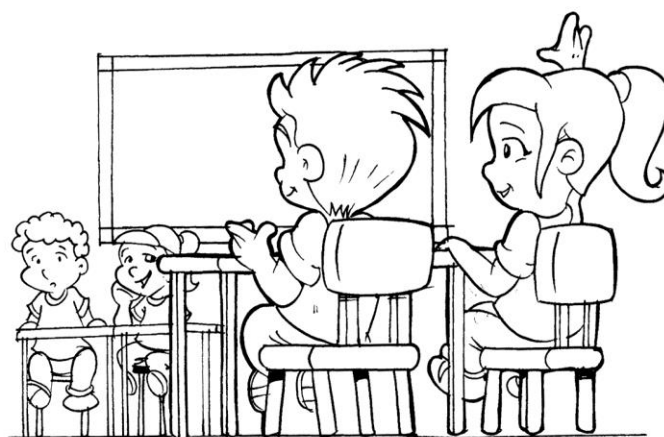






Nome: Data:

Pinte somente o que podemos fazer à noite.

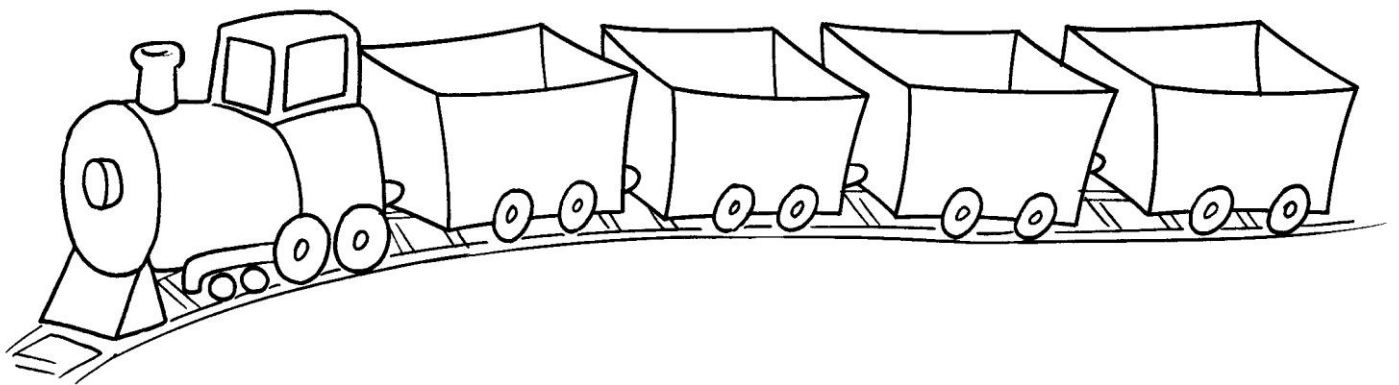






Nome: Data:

Faça uma bolinha dentro de cada vagão do trenzinho.

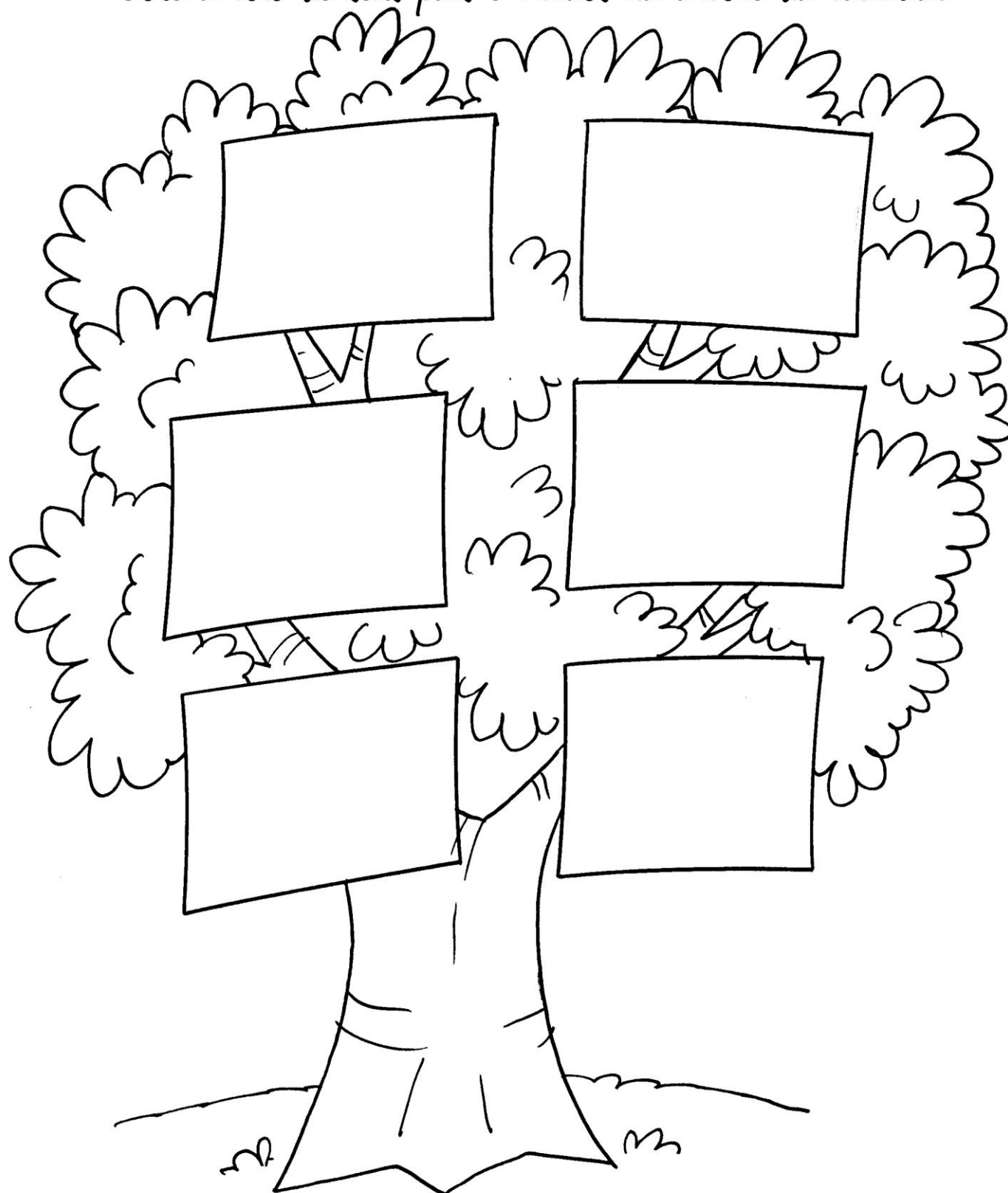






Nome: Data:

Cole a foto de seus pais e irmãos na árvore da família.







Nome: Data:

Pinte os brinquedos que você mais gosta.







Nome: Data:

Pinte a cena correta.

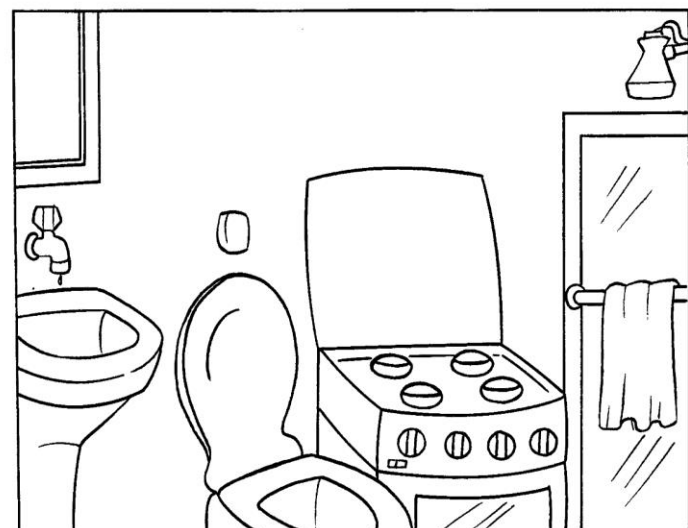
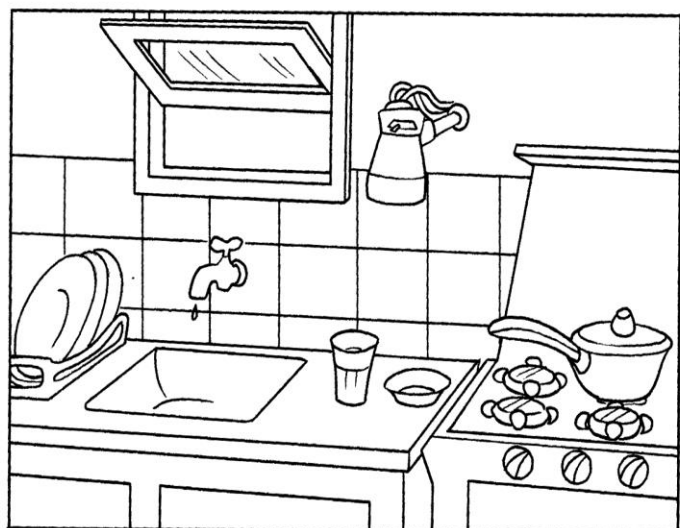
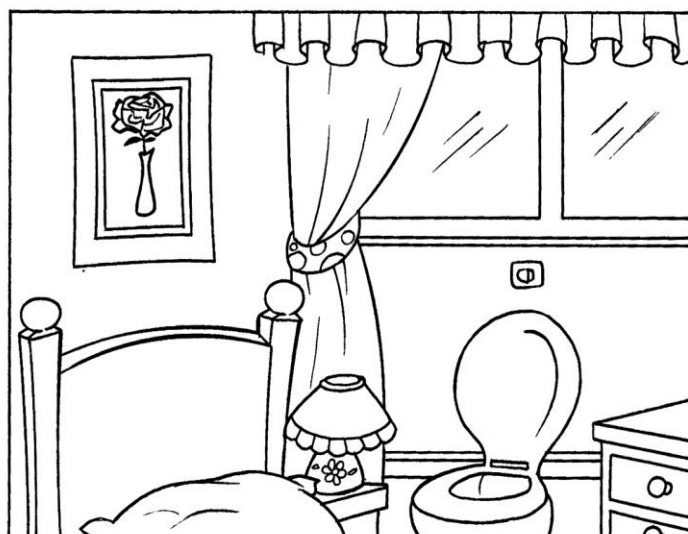
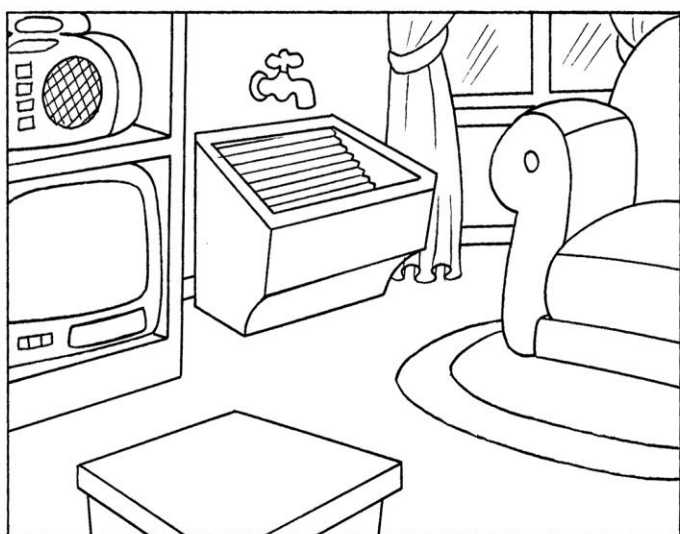






Nome: Data:

Pinte o que não está no lugar certo.

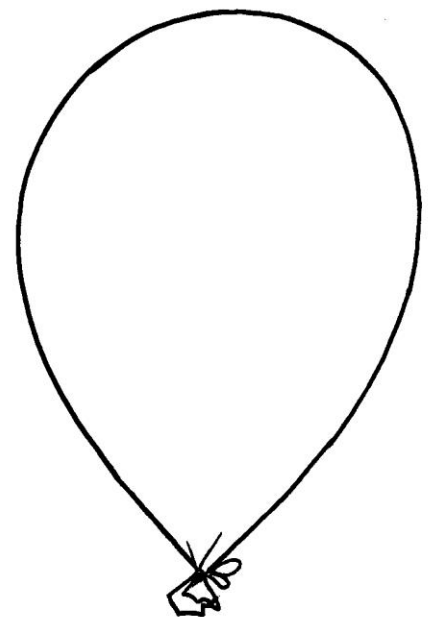
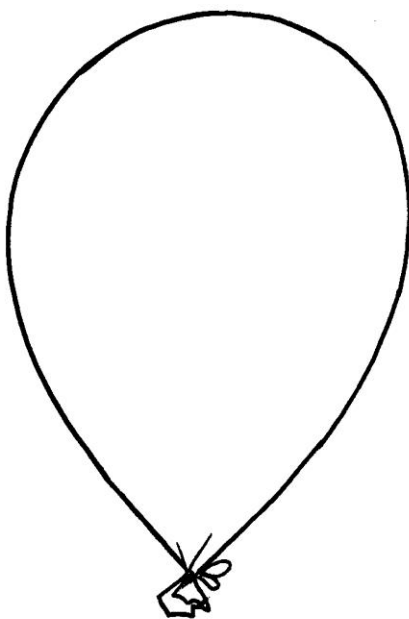
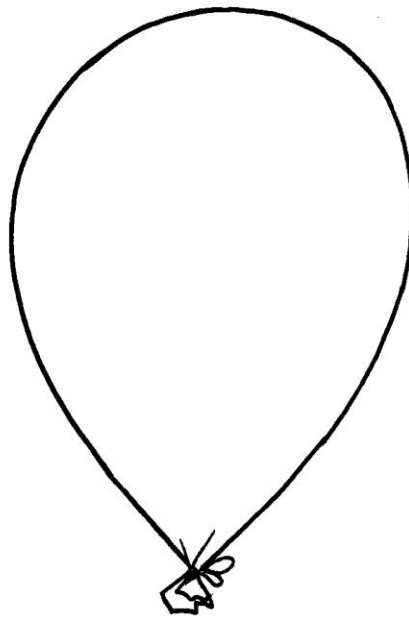
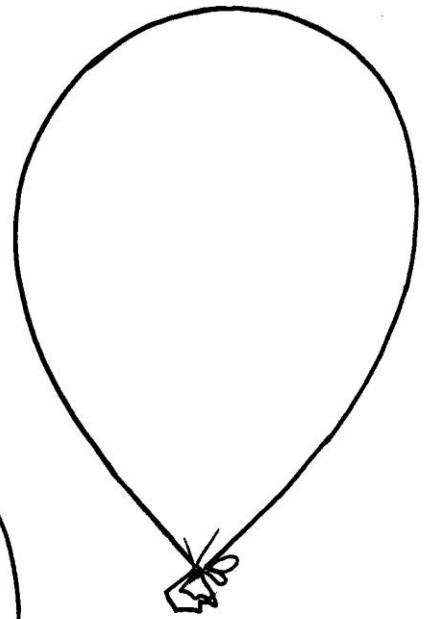
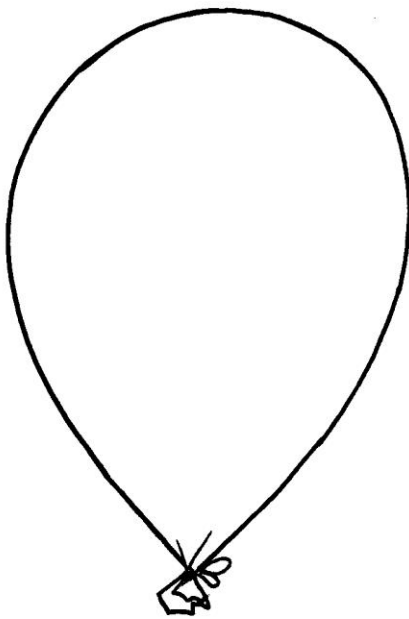






Nome: Data:

Decore cada balão de forma diferente. Use técnicas de colagem e pintura.

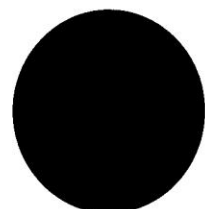
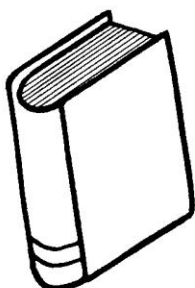
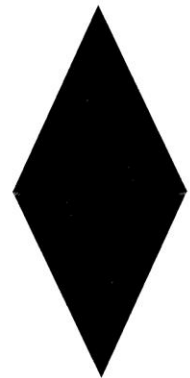
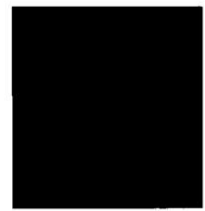
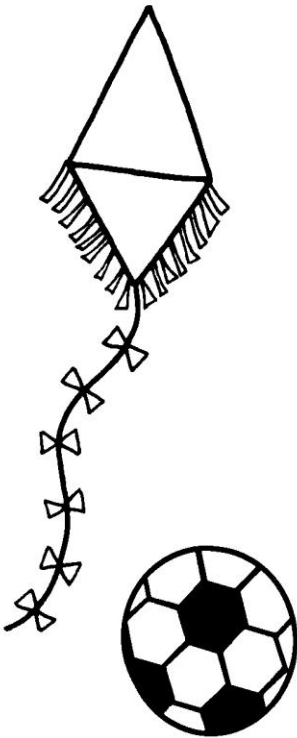






Nome: Data:

Ligue a figura a sua forma.







Nome: Data:

Você gosta mais do inverno ou do verão, responda pintando.

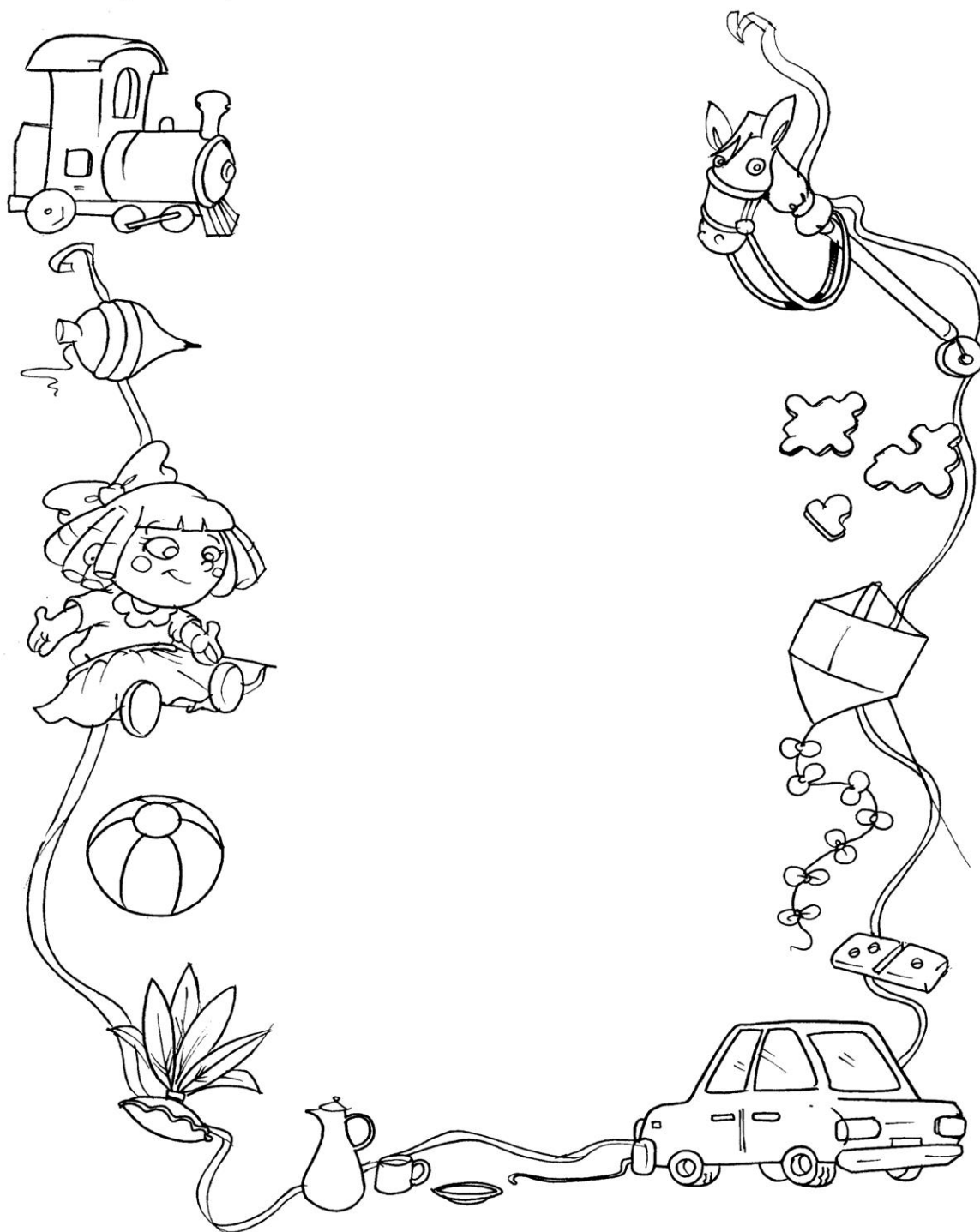






Nome: Data:

Veja quantos brinquedos decoram nossa página, enfeite-os pintando e colando purpurina colorida e no meio desenhe o seu brinquedo predileto.

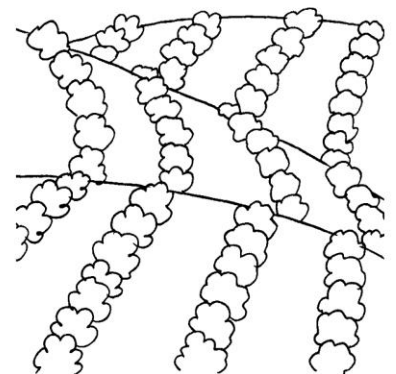
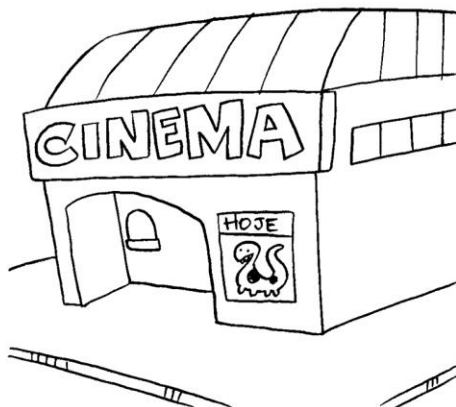
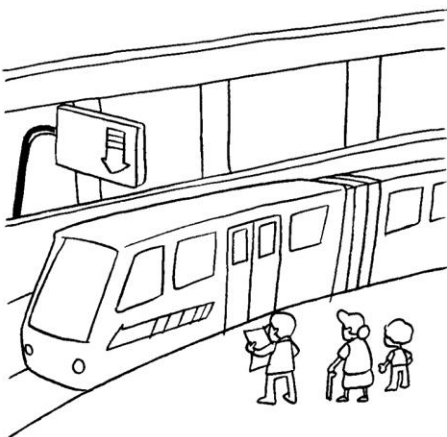
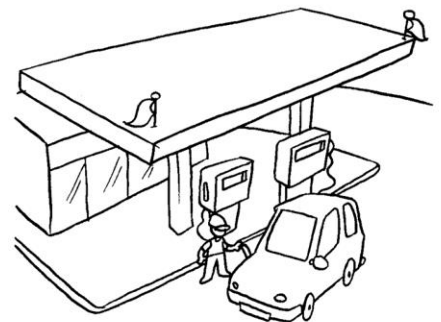






Nome: Data:

Pinte os lugares que existem perto da sua casa.

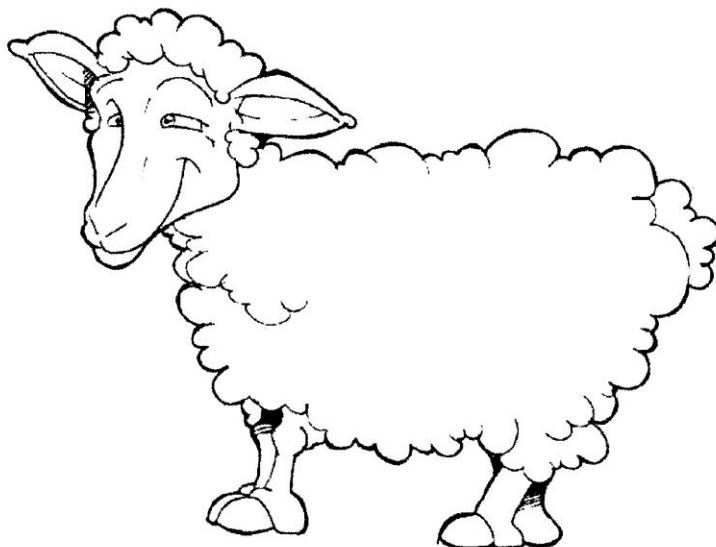
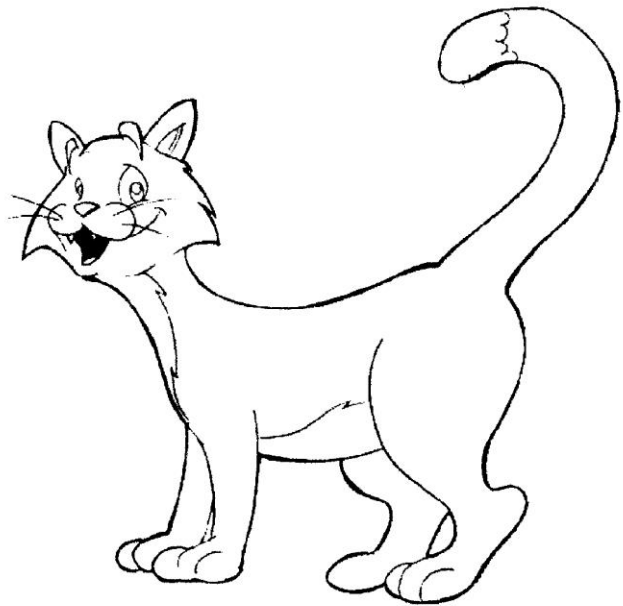
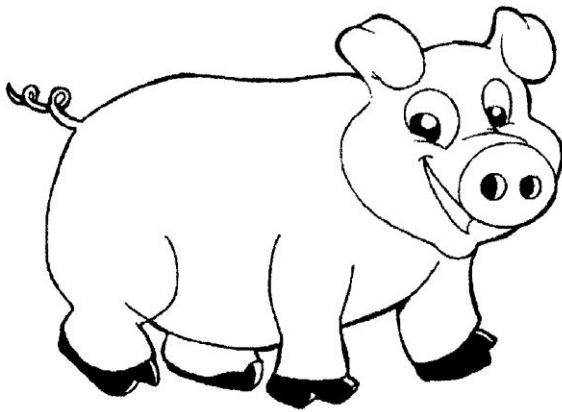






Nome: Data:

Os animais têm corpo diferente. De que é coberto o corpo destes animais? Cole algodão ou fios de lã no corpo dos animais que têm o pêlo macio. Como é o pêlo do porquinho? Cole areia ou pedaços de lixa no corpo dele.

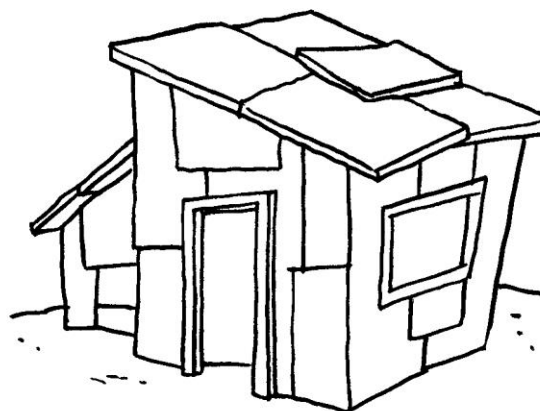
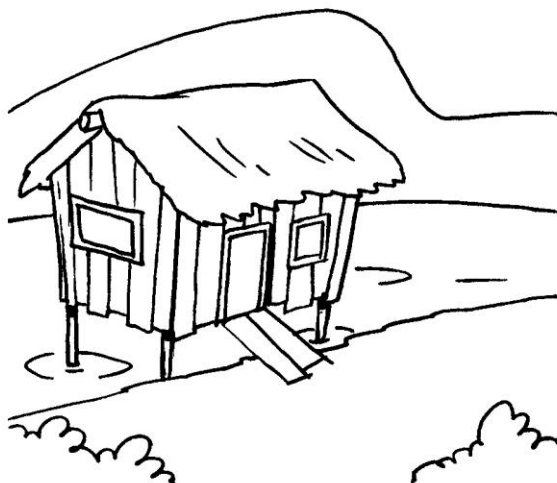
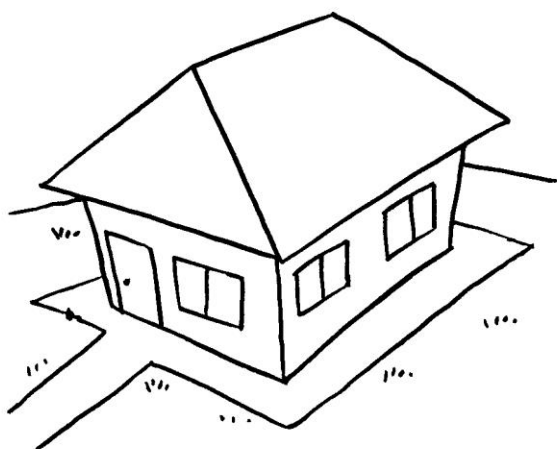
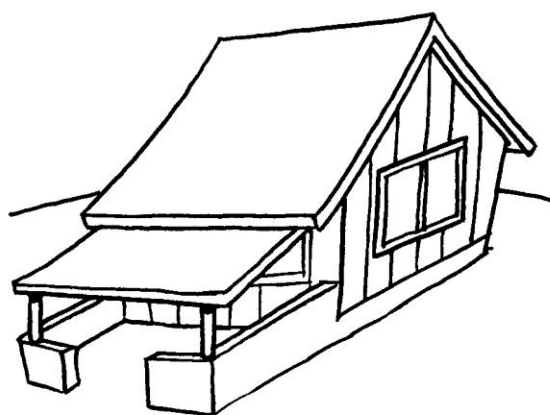
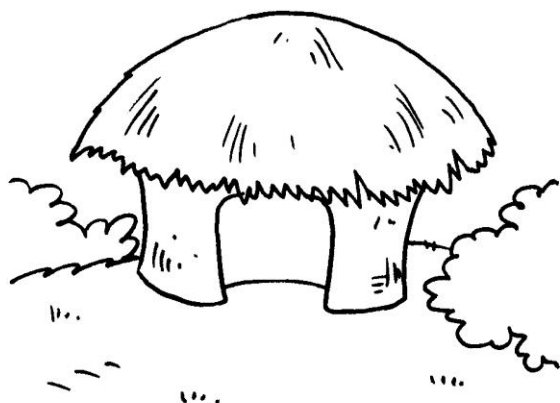






Nome: Data:

Pinte a casinha do índio.







Nome: Data:

Pinte o que você faz antes de ir para a escola.

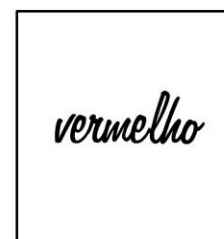
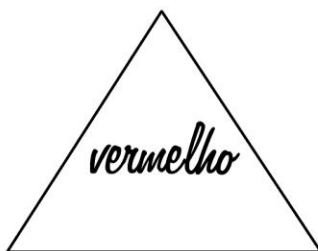
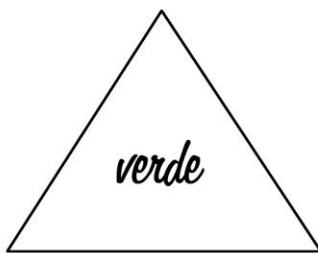
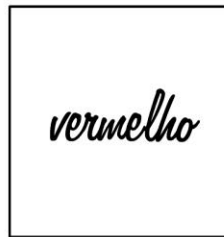
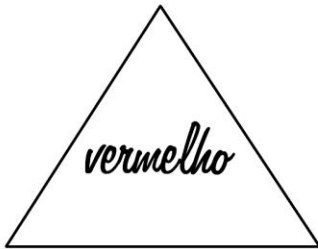






Nome: Data:

Jogo da memória com formas geométricas. Pinte, recorte e brinque.



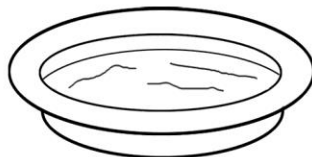
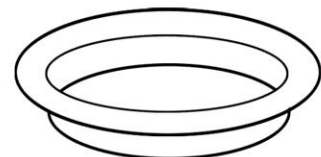
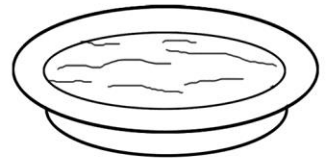
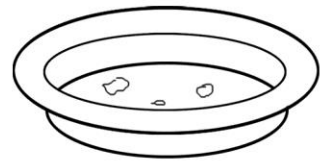




Nome: Data:

Faça uma ● no pote que está cheio.

Faça um × no pote que está vazio.

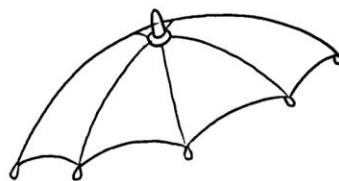
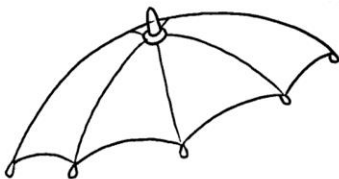
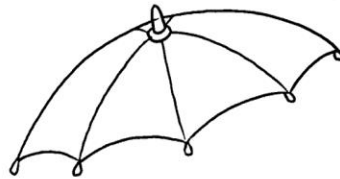
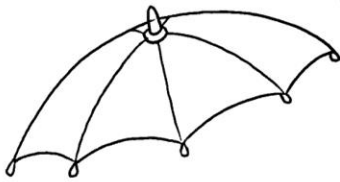






Nome: Data:

Cole palitos de fósforo para completar os guarda-chuvas.







Nome: Data:

Faça chover.







Material produzido por:

Profª Dra. Regiane Souza Neves

Nestes 23 anos de profissão dedicados à EDUCAÇÃO, já fui docente na educação infantil, ensino fundamental e ensino médio (rede pública e particular). Também já estive como Diretora de Escola por 15 anos.

Atualmente, sou docente no ensino superior e formação continuada de profissionais da educação e palestrante, também sou mantenedora do CEADEH Centro de Estudos Avançados em Desenvolvimento Educacional e Humano e Diretora do CAAC Centro de Apoio e Atividades para a Cidadania. Mais de 15.000 pessoas já participaram de meus cursos e palestras.

Fui eleita Presidente da Federação Latino Americana de Educação para o mandato de 2016-2018 e Presidente Nacional da ABRAPEE Associação Brasileira de Profissionais e Especialistas em Educação, para os mandatos 2013-2017 e 2017-2021.

Sou doutora, mestra, especialista e graduada nas áreas de Educação, Neuroaprendizagem e Saúde Mental. No total são mais de 30 títulos acadêmicos.

Tenho nove livros publicados em educação e um exclusivamente de legislação escolar que são indicados pela APAE-SP, mais de 350 artigos

publicados em todas as minhas áreas de atuação.

Fui contemplada com 20 prêmios nacionais e internacionais, dentre eles o de destaque na educação nacional e destaque em responsabilidade política e social.

Não poderia ter escolhido um caminho melhor, pois a Educação é sempre o melhor caminho!



